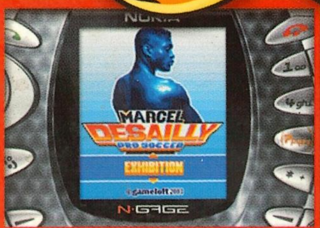
TODOS OS VIDEOJOGOS PARA CONSOLAS PORTÁTEIS

GAME BOY ADVANCE • GAME BOY COLOR • N-GAGE • TELEMÓVEIS

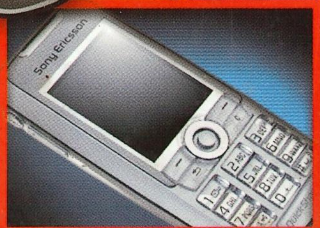
multi Consolas Portátil

Sonic Battle

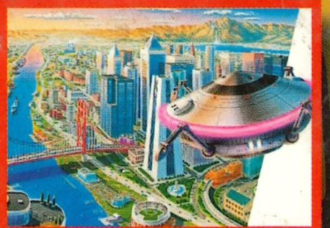
Teste à última aventura do ouriço da Sega.



Futebol na N-Gage
O grande rival de FIFA na consola portátil da Nokia



Telemóveis dupla face
As novas propostas dos telemóveis Sony Ericsson



Sim City 2000
Um velho clássico dos videojogos aterra no Game Boy Advance

ESTA REVISTA É PARTE INTEGRANTE DA MULTICONSOLAS Nº41 E NÃO PODE SER VENDIDA SEPARADAMENTE.

REVISTA PLAYSTATION 2 A ÚNICA COM
DVD EM PORTUGUÊS
REVISTA PLAYSTATION2
PSM2
GUIA
THE SIMS BUSTIN' OUT
ANTEVISÃO
THE SUFFERING
Primeiro olhar sobre o novo jogo de terror da Midway
ESPECIAIS
DRIV3R
SILENT HILL 4
SHELLSHOCK
OS 50 MELHORES JOGOS DE SEMPRE
ANALISADOS
DVD PSM2
DVD VIDEO
EXCLUSIVO!
DRIV3R
IMPERDÍVEL! Um vídeo que mostra bem a ousadia de Driv3r!
OS VÍDEOS DAS NOVIDADES PARA A NOSSA CONSOLA
30 VÍDEOS NO DVD!
NOVO VÍDEO!
SPYHUNTER 2
EM GRANDE! Vídeo + Making of!
GRÁTIS!
DVD + LIVRINHO
Todos os Segredos de
FINAL FANTASY X-2
Saibam como conseguir 100% de jogo
PSM2
EDIÇÃO DE ABRIL
JÁ NAS BANCAS!
apenas €4,99

Editorial

Maio 2004

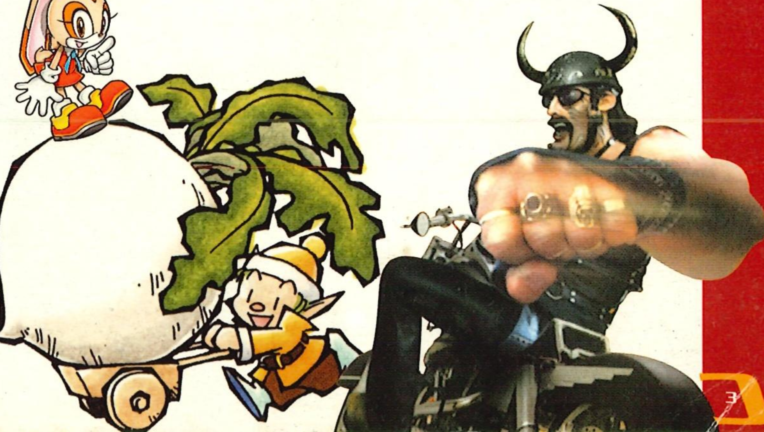
O mundo das portáteis recebeu este mês a notícia de que a portátil da Sony, a PSP, não será lançada no decorrer de 2004. Apesar de nos entristecer, esta situação já era esperada, pois muitas equipas de desenvolvimento tinham desde já "reclamado" pelo atraso dos kits de desenvolvimento de jogos para a PSP. Felizmente a situação está já regularizada, com os mais variados projectos já em andamento, mas a própria Sony deciciu adiar a data de lançamento desta consola para o início de 2005, uma forma bem simples de poder apresentar possivelmente um *line-up* mais vasto.

Com toda esta parafernália de informação acerca da PSP, era de esperar que a Nintendo começasse desde já a fazer mexer a sua nova portátil, a DS.

Apesar dos rumores, que até puseram em causa o nome da própria consola (passaram várias semanas a chamar-lhe Nitro), saíram dos estúdios da própria Nintendo as especificações técnicas da portátil, apesar de não existirem quaisquer confirmações oficiais, a contradizer ou a suportar, todos os pormenores técnicos lançados a público desta inovadora *dual-screen*.

Seja de que forma for, o mundo das portáteis continua em ebulição e nós estamos a contar os dias para irmos à E3, a maior feira de videojogos do mundo que decorre em Los Angeles, de forma a podermos conhecer mais pormenores sobre o futuro destas consolas.

Nuno Catarino



Baldur's Gate: Dark Alliance (GBA) • 38
Um RPG de sonho para a 32 bits da Nintendo

Game Park 32 • 12
Todos os segredos da consola coreana

Em Projecto

Pokémon Fire Red e Leaf Green (GBA) 10

Testes

Aladdin (GBA) 28

Baldur's Gate: Dark Alliance (GBA) 38

Disney's Magical Quest 3 (GBA) 30

Freekstyle (GBA) 31

Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA) 22

Marcel Desailly Pro Soccer (N-Gage) 26

Max Payne (GBA) 24

Megaman Battle Chip Challenge (GBA) 29

Need for Speed: Porsche Unleashed (GBA) 32

Road Rash Jailbreak (GBA) 18

Sim City 2000 (GBA) 20

Sonic Battle (GBA) 34

Yu-Gi-Oh: The Sacred Cards (GBA) 16

Apresentação Sony Ericsson • 40

Marcel Desailly Pro Soccer (N-Gage) • 26

Max Payne (GBA) • 24

Need for Speed: Porsche Unleashed (GBA) • 32

regras do jogo - Pontuação

0 - Uma nulidade!!! Pode-se mesmo dizer: " Um autêntico ZERO".

1 - Um daqueles títulos que muito dificilmente pode ser considerado um jogo, falhando tecnicamente em todas as suas características.

2 - Falhas muito graves na mecânica de jogo. A evitar a todo o custo.

3 - Alguns pontos positivos geralmente ligados às opções, mas mesmo assim com lacunas muito graves na jogabilidade.

4 - Um conceito provavelmente bem concebido, mas que na prática acabou por ser mal adaptado, acabando por resultar numa opção pouco consistente

5 - Um jogo mediano, sem características que o destaque dos demais.

Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA) • 22
Um vício diabólico que nos pegou de surpresa

Sonic Battle (GBA) • 34
O ouriço da Sega regressa em grande estilo

Road Rash Jailbreak (GBA) • 18

Sim City 2000 (GBA) • 20

SquareSoft nos telemóveis • 44

Yu-Gi-Oh: The Sacred Cards (GBA) • 16

Especial

Apresentação Sony Ericsson	40
Game Park 32	12
SquareSoft nos telemóveis	44
The Agency	42

Mensalmente

Editorial	3
Notícias	6
Telemóveis	46

6 - Um título acima da média, com aspectos interessantes, mas com certos defeitos a ter em conta.

7 - Um bom jogo que deverá agradar aos fãs do género em si, sem se conseguir destacar dos seus rivais.

8 - Um jogo muito bom, mas que precisava de algumas melhorias para ser considerado um clássico instantâneo.

9 - Um exemplo a seguir, sendo um título obrigatório para os possuidores da consola.

10 - Um jogo muito perto da perfeição, uma das referências máximas no seu género. Daqueles títulos que só por si vendem consolas.

Selo de Recomendado: Os jogos que consigam conquistar este galardão destacam-se em alguma das suas características, inovando e tornando-se uma das referências máximas do seu género. Um clássico!

Especificações da Nintendo DS reveladas?

Já que a Nintendo não providencia mais detalhes oficiais sobre a sua misteriosa DS, todo o tipo de rumores têm vindo à superfície. Um deles, que apontava o nome da consola como Nintendo Nitro, foi já desmentido, mas outro mais interessante parece conter informações credíveis em relação às especificações da consola.

Segundo este, a consola irá ter dois processadores com velocidades diferentes (ARM-9 67Mhz e ARM-7 33Mhz), assim como 4 MB de Ram e 656KB de memória vídeo. Mais importante é a capacidade da consola renderizar gráficos 3D em tempo real, com uma capacidade para 120 mil polígonos por segundo.

Quanto aos ecrãs, serão de um tamanho quase idêntico ao do GBA, com a possibilidade de serem sensíveis à pressão, se bem que os botões tradicionais foram também listados. Por fim, foi citada a capacidade de ligação sem fios, mas usando uma tecnologia bem mais potente que o Bluetooth, capaz de receber informações a uma distância de 50 a 100 metros.

Dado que a Nintendo não confirmou nem desmentiu estes rumores, só mesmo na E3 é que iremos descobrir se estas são realmente as especificações da consola.

Novidades PSP

A Sony continua a revelar pouco a pouco mais detalhes sobre a sua consola portátil PSP. A mais recente notícia diz que esta plataforma irá ter funções de conectividade com a PlayStation 2, assim como com a PSX, não a consola, mas sim o centro multimédia que lê jogos PS2, lançado recentemente no Japão e já confirmado para a Europa.

Porém, nem tudo são boas notícias. Apesar de o lançamento japonês continuar a apontar para o Outono deste ano, nos EUA e na Europa existem fortes possibilidades de a consola só chegar em 2005, se bem que ainda dentro do ano fiscal, que acaba em Março.

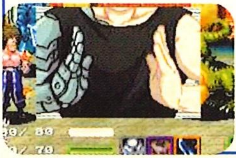
Como já foi dito anteriormente, espera-se que na próxima E3, a decorrer em Maio, sejam revelados todos os detalhes da consola, desde os jogos em desenvolvimento ao design final da máquina.

Kirby no GBA

A bola cor-de-rosa que dá pelo nome de Kirby vai ter um novo jogo para Game Boy Advance, que está prestes a ser lançado no mercado Japonês. Intitulado *Kirby: Labyrinth of the Mirror*, é um jogo em 2D focado na vertente *multiplayer,* para todos os fanáticos pelas potencialidades do cabo link.
Tal como o nome deixa antever, a acção passa-se dentro de um labirinto, e ligando quatro GBAs podem contar com a ajuda dos vossos amigos para ultrapassar os obstáculos numerosos com que se irão deparar, ou até defrontarem-se em três mini-jogos diferentes.
Caso não queiram partilhar a experiência com outros jogadores, existe um modo *singleplayer* em que controlam as quatro personagens.
Nada se sabe ainda nada acerca de um possível lançamento europeu.

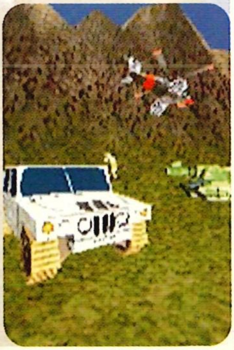
Fullmetal Alchemist no GBA

Sem lançamento confirmado para os EUA ou Europa, *Fullmetal Alchemist* é um novo RPG para o GBA que, tal como a versão PS2 (em desenvolvimento pela Square-Enix), se baseia numa famosa série anime e acompanha as aventuras de dois irmãos, Edward Elric e Alphonse, que após terem falhado uma fórmula de alquimia e perdido parte dos seus corpos decidem ir treinar esta arte em Central City.
Este título terá um sistema de *level up* diferente do habitual, ligado à utilização da alquimia, que será usada ao longo da história para criar pontes, resolver puzzles ou até em combate para conjurar armas.
De salientar ainda que as batalhas poderão ser travadas em modo cooperativo, utilizando um cabo Link.



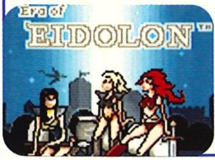
Operation Shadow

Operation Shadow é um dos títulos que a própria Nokia está a desenvolver em exclusivo para a sua consola N-Gage. Inserido num ambiente contemporâneo, apesar de num mundo fictício, este título de acção coloca-vos no meio de um conflito onde, para além do vosso arsenal, terão de usar os mais variados veículos, de tanques a helicópteros, de modo a derrotarem os inimigos e serem bem sucedidos nas muitas missões criadas neste esperado título.
Operation Shadow conta ainda com um modo para até quatro jogadores através de Bluetooth, e deverá sair no segundo trimestre do ano.



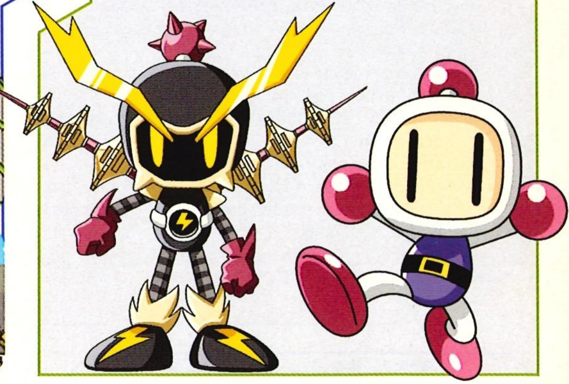
Era of Eidolon

Uma companhia dinamarquesa intitulada watAgame está a desenvolver um RPG online em Java que dará aos jogadores um mundo de fantasia onde poderão socializar com outras pessoas, juntar-se a batalhas, aderir a clãs ou participar nas mais variadas competições.
O jogo deverá funcionar em todos os Nokia a partir do modelo 3100 e existe uma demo, válida por sete dias, disponível em www.eraofeidolon.com ou no site WAP http://watagame.com.
Relembramos que, tratando-se de um jogo online, implica o pagamento da utilização do serviço GPRS do operador.



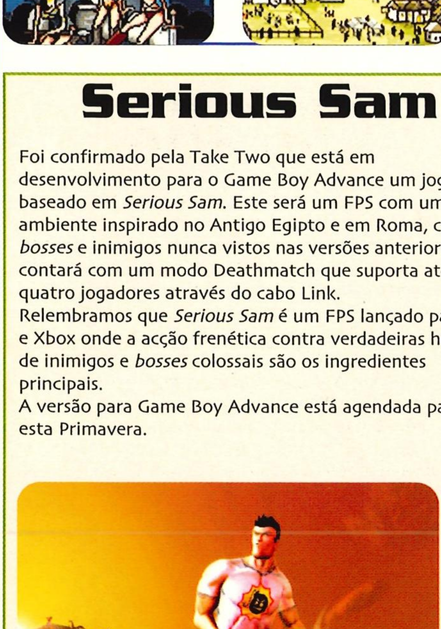
Bomberman na N-Gage

A mítica personagem Bomberman vai ter direito a um jogo na N-Gage. Este novo título irá ser em 3D e terá oito mundos distintos para um jogador, em que Bomberman terá de usar bombas para derrotar inimigos e destruir obstáculos.
Como já é habitual na consola e na série, o grande atractivo deste jogo será o seu modo *multiplayer* para dois jogadores através de Bluetooth, para o qual existirão cinco arenas específicas.
Bomberman para N-Gage irá ser lançado neste segundo trimestre.



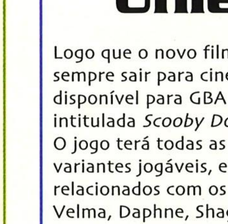
Serious Sam

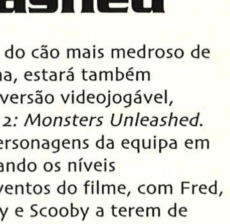
Foi confirmado pela Take Two que está em desenvolvimento para o Game Boy Advance um jogo baseado em *Serious Sam*. Este será um FPS com um ambiente inspirado no Antigo Egipto e em Roma, com *bosses* e inimigos nunca vistos nas versões anteriores, e contará com um modo Deathmatch que suporta até quatro jogadores através do cabo Link.
Relembramos que *Serious Sam* é um FPS lançado para PC e Xbox onde a acção frenética contra verdadeiras hordas de inimigos e *bosses* colossais são os ingredientes principais.
A versão para Game Boy Advance está agendada para esta Primavera.



Scooby Doo 2: Monsters Unleashed

Logo que o novo filme do cão mais medroso de sempre sair para cinema, estará também disponível para GBA a versão videojogável, intitulada *Scooby Doo 2: Monsters Unleashed*.
O jogo terá todas as personagens da equipa em variantes jogáveis, estando os níveis relacionados com os eventos do filme, com Fred, Velma, Daphne, Shaggy e Scooby a terem de descobrir quem são os criminosos disfarçados de fantasmas que estragaram a inauguração de um museu.
Como bónus os jogadores que forem ver o filme terão acesso a um código, providenciado no final da película, que desbloqueará extras inéditos.



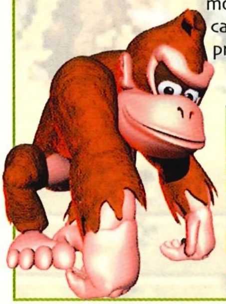


The Sims Bustin' Out

Foram finalmente reveladas as primeiras imagens de *The Sims Bustin' Out* para N-Gage. Pela descrição feita até agora pela EA, o jogo terá mais semelhanças com a versão GBA do que com a das 128 bits, com o jogador a controlar directamente o seu Sim através de uma série de objectivos e missões.
Este Sim começará a sua vida numa quinta e ao longo do jogo conhecerá novas personagens e visitará mais de 20 localizações, tendo também a possibilidade de visitar leilões ou de adoptar um animal de estimação.
A versão N-Gage permitirá ainda trocar objectos com outros jogadores através de Bluetooth, entrar em competições na N-Gage Arena para ter acesso a novos objectos ou incrementar as finanças do nosso Sim através de vários mini-jogos.
O lançamento do jogo está, segundo a EA, previsto para breve.

Donkey Kong Country 2

Embora ainda não existam imagens disponíveis, será já no final de Junho que será lançado para GBA *Donkey Kong Country 2,* o novo título de acção/plataformas desta série, que já vai no seu 15º jogo. Desta vez, Donkey foi raptado por um terrível vilão e caberá aos seus amigos Diddy Kong, Dixie Kong, Rambi e Enguarde resgatá-lo.
Através de áreas que incluem paisagens como galeões piratas e pântanos, entre muitas outras, num total de mais de 40 níveis cheios de acção com diversos bónus escondidos, estas personagens terão de enfrentar vários perigos e derrotar um *boss* no final de cada nível.
Este título suportará até quatro jogadores, num modo cooperativo que recorre ao cabo Link, e incluirá algumas provas de tempo e corridas.



Spyro e Crash juntos no GBA

A Vivendi Universal resolveu juntar duas das suas "mascotes" mais reconhecidas, nomeadamente o dragão Spyro e o marsupial Crash.
Serão dois jogos, um intitulado *Crash Bandicoot: Fusion* e o outro *Spyro: Fusion*, desenvolvidos pela Vicarious Vision. Apesar de o modo principal ser no *side-scrolling* 2D tão habitual nesta consola, ambos incluirão vários modos *multiplayer*, com mini-jogos, trocas de cartas (que podem adquirir ao longo da aventura) e jogos de apostas.
A história contará com a presença dos arqui-rivais de ambas as personagens e terá elementos desbloqueáveis através da conexão entre os dois títulos. Ambos os jogos estão agendados para o segundo trimestre do ano.

Cartoons no GBA

A Majesco vai lançar uma tecnologia para o Game Boy Advance que irá permitir assistir a vídeos nesta consola. De momento a compressão permite até 45 minutos de vídeo num único cartucho, com suporte para legendas, som estéreo e controlos estilo DVD (com selecção de capítulos, pausa, etc.). A Nickelodeon e a 4Kids já manifestaram o seu interesse, e já estão planeados episódios de *Tartarugas Ninja*, *Yu-Gi-Oh*, *Sonic X*, *SpongeBob* e *Jimmy Neutron*.
A Majesco espera ainda melhorar o seu método de compressão de modo a permitir 90 minutos de vídeo num único cartucho, permitindo assim a introdução de filmes no *line-up*.

Pokémon Fire Red e Leaf Green

Foram recentemente lançados no Japão os *remakes* dos primeiros dois jogos da série *Pokémon*, nomeadamente das versões *Red & Green*. A versão *Green* equivale à versão *Blue*, que mais tarde foi lançada a nível mundial após alguns aperfeiçoamentos no aspecto físico das criaturas, e da conhecida Unknown Dungeon.

O lançamento destes *remakes* ainda não foi confirmado para a Europa, mas no Japão, onde já se encontra nas lojas, vendeu mais de um milhão de unidades em menos de uma semana. *Pocket Monster: Fire Red* e *Pocket Monster: Leaf Green* são compatíveis com as versões *Ruby* e *Sapphire* e com o jogo *Pokémon Colosseum*, que se encontra previsto para a GameCube.

その　ポケモン　という　いきものを
ひとは　ペットに　したり

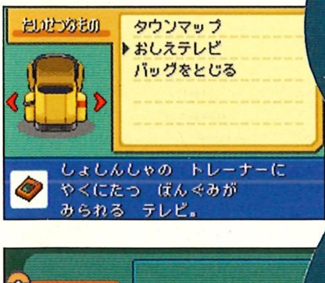
ナゾノクサ♂ Lv 14
コラッタ♂ Lv 15
どく 30/ 34
ああ　コラッタちゃんが　どくを
あびちゃったぞ……

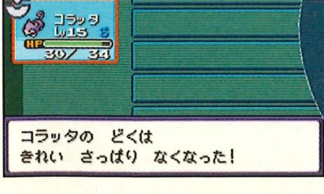
コラッタ♂ Lv 4
あ！ やせいの
コラッタが　とびだしてきた！

おしえ
テレビ

モンスターボールだ
なかに　ポケモンが　はいってるぞ！

トキワのもり


たいせつなもの
タウンマップ
おしえテレビ
バッグをとじる
しょしんしゃの　トレーナーに
やくにたつ　ばんぐみが
みられる　テレビ。


コラッタ
Lv15 ♂
30/ 34
コラッタの　どくは
きれい　さっぱり　なくなった！

Game Park 32

Portátil vinda da Coreia

Nesta nova edição da MC Portátil decidimos falar de forma mais alargada sobre uma consola portátil que anda a causar algum furor no estrangeiro, ainda que relegado por agora para minorias de culto, claro, mas com o eventual lançamento na Europa a ser cada vez mais uma realidade. Mesmo assim, enquanto não chega o lançamento oficial, existem já alguns locais onde a poderão importar, se desejarem.

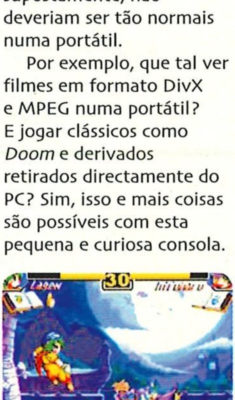
Estamos a falar da GP 32, ou Game Park 32, como também é conhecida, uma consola portátil de 32 bits de origem coreana que, além dos jogos que já possui, tem atrás de si uma comunidade *hardcore* dedicada, graças a certas capacidades técnicas e à multimédia.

Um dos principais pontos de atracção desta máquina é o facto de as suas excelentes capacidades técnicas, aliadas à possibilidade de ligar a consola a um PC, através de um cabo Link, a uma entrada USB, permitirem a criação e recriação de certas actividades que, supostamente, não deveriam ser tão normais numa portátil.

Por exemplo, que tal ver filmes em formato DivX e MPEG numa portátil? E jogar clássicos como *Doom* e derivados retirados directamente do PC? Sim, isso e mais coisas são possíveis com esta pequena e curiosa consola.

A chave disto tudo passa pela consola em si, e pelas suas ferramentas, que são aquilo a que se costuma chamar "*open source*", ou seja, quem quer pode fazer coisas para ela, como conversões e realização de jogos, emuladores, leitores de MP3, DivX e o que bem lhes apetecer (se as capacidades da consola o permitirem, é claro).

Outra coisa a ter em conta e que joga a seu favor é o formato que a consola usa para gravar dados, o conhecido Smart Media Card, que pode vir em vários tamanhos: os de 64 MB e 128 MB poderão ser os mais recomendados a todos os níveis devido ao que podemos vir a instalar através deles.



A consola tem também um sistema operativo que pode sofrer upgrades. Por exemplo, de base o leitor de MP3 vem embutido com o sistema operativo de origem, mas no que toca aos filmes e respectivos formatos, é necessária a instalação do programa respectivo, havendo também sistemas operativos que "simulam" o Windows, Java, etc.

Além de tudo isto, a GP 32 beneficia também da tecnologia *wireless* no que toca ao *multiplayer*, permite ligação à Internet e respectivo jogo online, tem dois *speakers* estéreo, uma entrada para auscultadores e, além do *joypad* direccional, tem ainda seis botões, sendo dois deles os já normais gatilhos na parte de trás.

Quanto às pilhas, leva duas AA para uma duração de cerca de 10 a 15 horas e tem também uma saída que serve não só para o *wireless*, como também para a ligar a uma TV.

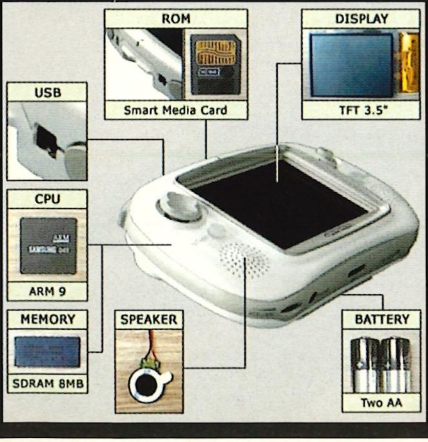
Emulação e conversões

Se as capacidades multimédia da consola poderão enveredar por terrenos curiosos, aqui entramos no polémico meio da emulação, porque esse é precisamente outro dos pontos que tem atraído muitas pessoas para esta consola e que está directamente ligado à tal história de cada um poder fazer/desenvolver o que quiser, graças aos kits de desenvolvimento "*open source*". Sendo assim, ZX Spectrum, Super Nintendo e NES, Master System, MAME, Commodore 64, PC-Engine e muitos outros sistemas antigos estão já perfeitamente emulados na GP 32 graças a um processador que até pode ir acima (através da técnica muito comum no PC de fazer "*overclock*" ao CPU), dos 133 Mhz e assim emular esses sistemas da melhor maneira e atingindo a resolução ideal.

Podem acrescentar a isto as conversões de títulos PC bem conhecidos como *Doom*, *Quake* e afins, o emulador SCUMM, que permite jogar na portátil as clássicas aventuras gráficas da LucasArts com som, diálogos, etc., e percebem como esta máquina pode ser um enorme pólo de atracção para um público bem específico. Sim, porque não pensem que a GP 32 por agora pode atingir mais do que isso, ou seja, um público restrito e algo *hardcore*, dado às coisas da nostalgia e em enveredar por caminhos obscuros que permitem à sua consola fazer as mais mirabolantes coisas.

É que para a consola ir ainda mais além e, principalmente, atingir uma maior gama de público, precisa de outra coisa, nomeadamente... jogos, claro está.

Características técnicas



- Processador: 32 Bit RISC CPU (ARM9)
- Ecrã: TFT 3.5" Reflective" TFT LCD com definição de 320 X 240 e suporte para até 65.536 cores
- Memória ROM: 512 Kbytes
- Memória RAM: 8Mb SDRAM
- Formato de armazenamento: SMC (Smart Media Card)
- Som: 16 bit PCM som estéreo, suporte para MIDI, quatro canais Wave
- MP3 MPEG (I,II) suporte áudio
- Joypad direccional (oito direcções) mais seis botões
- *Wireless multiplayer*
- Ligação à Net com o jogo online através de ligações de banda larga
- Ligação a um PC pela interface USB

E os jogos?

Aqui chegamos ao grande problema da consola no que toca a agradar ao grande público. A GP 32 tem já disponíveis vários jogos, muitos deles impressionantes a nível técnico e onde o 2D é usado da melhor maneira, havendo RPGs, *beat'em ups*, *shooters* e por aí adiante disponíveis, mas nada disso ainda fora do mercado coreano. Por agora resta esperar pelos lançamentos nos Estados Unidos e na Europa (pelo menos existe intenção disso, veremos se acontece mesmo...) para ver se duas coisas em particular acontecem. Uma é a tradução e localização óbvia dos títulos já existentes. A segunda é ver se com isso as mais variadas companhias investem na consola, porque por agora, só companhias coreanas têm desenvolvido jogos para ela. E, como todos sabemos, independentemente da qualidade dos jogos, a não existência de certos nomes, ou como quem diz, companhias de jogos e referências sonantes, a máquina não irá passar do tal culto restrito.

Onde comprar a consola

Enquanto não acontecem os lançamentos oficiais na Europa e nos Estados Unidos, o melhor a fazer para quem está interessado na GP 32 é, claro está, importar pela Internet.
Para isso seleccionámos alguns dos locais possíveis para a encomendarem. O primeiro que recomendamos, por ser de Espanha e mandar as encomendas à cobrança, não sendo assim preciso o recurso a pagamentos por cartão de crédito, é o site: www.smallisbig.com. Já lá comprámos material e não tivemos razão de queixa, pois responderam-nos por e-mail a todas as nossas questões e as encomendas chegaram rapidamente.
A única coisa a ter sempre em atenção é os portes, que como é costume, podem tornar os produtos mais caros.
Além desse, têm os conhecidos www.lik-sang.com e www.play-asia.com, nos quais podem encontrar a consola e os mais variados produtos relacionados, mas como são fora da Comunidade Europeia, além dos portes, há que ter sempre em conta as possíveis taxas alfandegárias. Aqui o pagamento efectua-se por cartão de crédito.

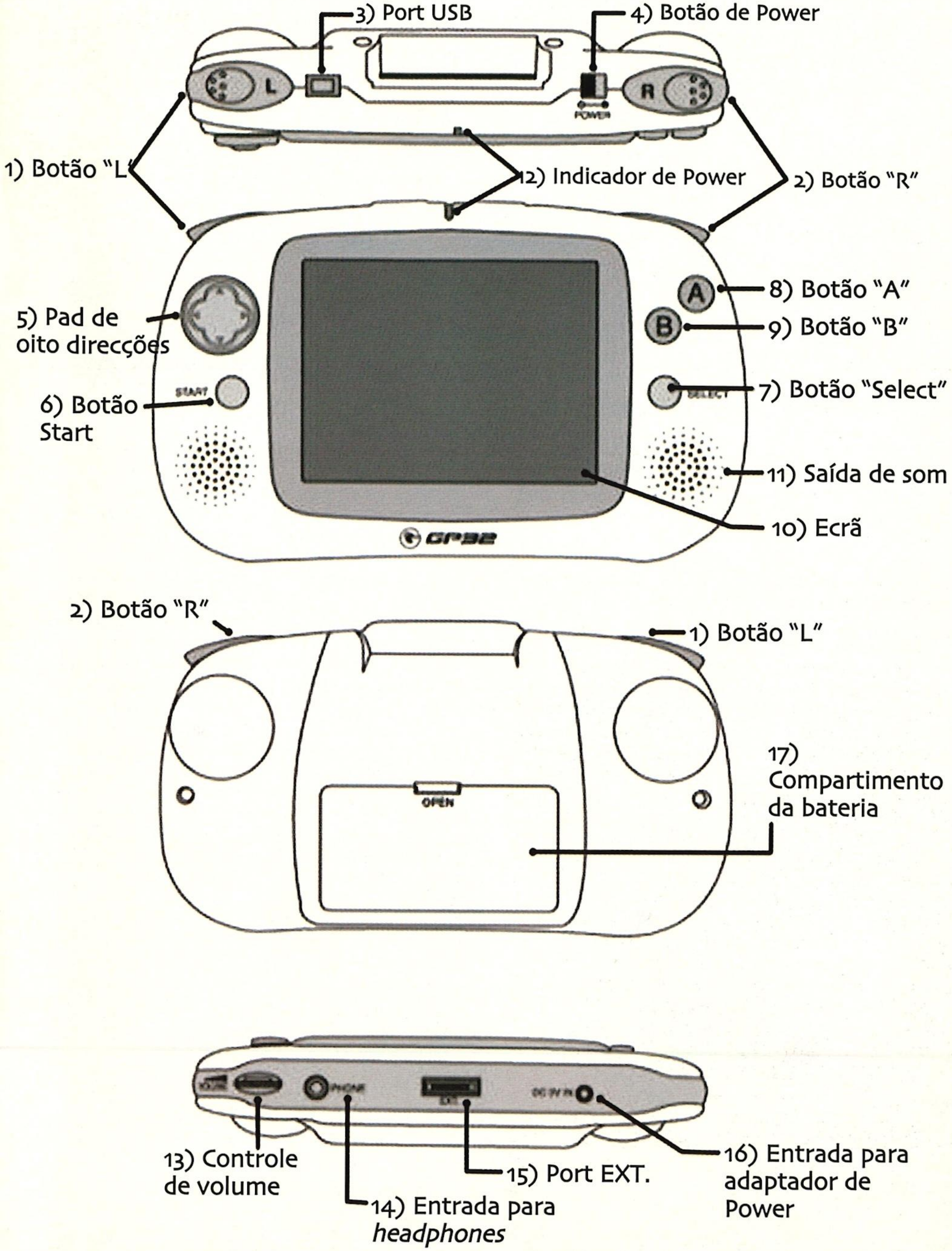
Conclusão

Como podem ver, a GP 32 oferece à partida diversas qualidades que prometem desde já um culto fervoroso para certas pessoas. Falta apenas que seja lançada em outros territórios para conseguir atingir, eventualmente, um outro tipo de público.
O lançamento europeu já esteve previsto para Março deste ano e actualmente foi atrasado e até posto, por assim dizer, em espera, não havendo por agora data concreta nem sequer certezas se sairá no nosso continente.

Apesar de esta consola nunca ir ter o sucesso de um GBA, por exemplo, certo é que por agora, quem tiver oportunidade disso e tiver interesse em certas coisas mencionadas neste artigo, a GP 32 é uma consola com potencialidades muito curiosas que promete transformar as viagens nos transportes até casa e quem sabe outras ocasiões, em momentos bastante agradáveis. Ainda para mais, o preço até é bastante acessível, pois anda na casa dos 120 a 150 euros, consoante as lojas, o que a coloca ao mesmo nível do GBA, pelo menos neste campo.

Por agora, podemos dizer que é sem dúvida uma consola para elites. Quem sabe se no futuro isso muda...

Nuno Santos Almeida



3) Port USB
4) Botão de Power
1) Botão "L"
12) Indicador de Power
2) Botão "R"
POWER
L
R
5) Pad de oito direcções
START
6) Botão Start
A
B
8) Botão "A"
9) Botão "B"
SELECT
7) Botão "Select"
11) Saída de som
10) Ecrã
GP32
2) Botão "R"
1) Botão "L"
OPEN
17) Compartimento da bateria
PHONE
EXT
13) Controle de volume
14) Entrada para *headphones*
15) Port EXT.
16) Entrada para adaptador de Power

género Estratégia/RPG | **editora** Konami | **site** www.konami.com | **pvp** € 60,97

Yu-Gi-Oh – The Sacred Cards

Uma abordagem diferente

Mais uma vez a famosa série de animação *Yu-Gi-Oh* aventura-se no mundo das consolas portáteis, mas desta vez com um conceito algo diferente das produções anteriores.

À semelhança do estilo que tanto vingou em *Pokémon*, a Konami decidiu transformar este novo episódio da saga numa espécie de RPG onde o jogador encarna um duelista aspirante a campeão, participando num gigantesco torneio organizado pela Kaiba Corporation em Battle City, uma cidade transformada em arena de combate para participantes de todo o mundo.

Prontas para nos enfrentar encontram-se múltiplas das mais famosas personagens do universo da série original, incluindo Yugi, Joey Wheeler e Seto Kaiba.

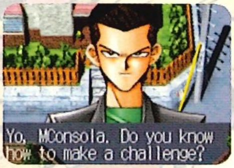
No entanto, vagueando pela cidade encontramos um leque imenso de adversários para além destas personagens-chave, que servem para adquirirmos cartas mais poderosas em duelos, ou simplesmente para treinarmos as nossas tácticas de combate.

Para além dos inúmeros competidores que vagueiam pelas diferentes zonas da cidade, temos ainda lojas onde podemos comprar e vender cartas.

Uma fusão entre um card game e um RPG

O stock disponível em cada loja aumenta com cada duelo que ganhamos, com dezenas de cartas a serem distribuídas aleatoriamente por cada uma delas com cada vitória.

De forma a podermos ser qualificados para as finais do torneio, temos de adquirir seis cartas especiais, chamadas "Locator Cards", que estão na posse dos principais duelistas do jogo. Logo no início não podemos desafiá-los para duelos, pois o baixo nível de duelista com que começamos o jogo faz com que sejamos desprezados por eles.
No entanto, quando começamos a ganhar duelos atrás de duelos e a



A rapaziada está a preparar-se

O comité de boas-vindas

Os seguranças não nos deixam entrar

aumentar a capacidade do nosso baralho eles finalmente acabam por aceitar combater.

Uma mecânica elaborada ao estilo de Pokémon

O sistema de jogo que se encontra nos duelos é estranhamente diferente do jogo de cartas oficial, o que de alguma forma é bastante estranho, tendo em conta o detalhe colocado na reprodução do sistema oficial em títulos anteriores.
O número de cartas que podemos ter na mão foi reduzido de sete para cinco e muitos dos efeitos mais estratégicos foram automatizados para "facilitar" a jogabilidade, retirando no entanto muito do desafio do jogo e tornando os duelos muito mais lineares, o que pode desapontar os jogadores mais exigentes na qualidade da simulação.

Uma das características mais interessantes do jogo é a possibilidade de passar cartas do mundo real para o mundo do jogo, utilizando umas máquinas de *passwords* que se encontram espalhadas por Battle City. Depois de introduzirmos correctamente o código que se encontra no canto inferior esquerdo de cada carta Yu-Gi-Oh, cada loja recebe uma cópia dessa mesma carta. É pena que

com todo este sistema de troca e aquisição de cartas não esteja disponível um modo de *multiplayer* para desafiarmos outros jogadores, o que sem dúvida seria uma mais-valia, principalmente entre os fãs da série e do jogo de cartas.

Com uma banda sonora que passa completamente despercebida e um grafismo tipicamente convencional em 2D que não traz nada de excepcional ao género, este *Sacred Cards* tentou trazer o melhor de dois mundos, mas talvez acabe por afastar muitos dos seus potenciais fãs devido à falta de coerência.

Gonçalo Lopes

Cartas há muitas

Um autêntico buraco negro

Esta vai fazer mossa

Não é nome que se dê a uma carta

Deck e regras alteradas

A mudança do estilo de jogo deste Yu-Gi-Oh: The Sacred Cards alterou por completo o sistema habitual deste card game. Muitas das regras são introduzidas automaticamente nos confrontos, apenas para tornar este título acessível a quem nunca ouviu falar neste universo, enquanto que o número de cartas que podemos ter nas mãos foi também reduzido, tornando a curva de aprendizagem altamente reduzida.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	6	6	6	Procurou afastar-se do sistema utilizado nos anteriores títulos, mas não consegue oferecer trunfos suficientes.	6
Um 2D com alguns pormenores agradáveis.	Um sistema demasiado linear.	Uma banda sonora que passa despercebida.	A simplicidade da mecânica influencia a longevidade.		

Road Rash Jailbreak

Polícias e ladrões... na estrada

Depois de alguns anos de ausência, a série *Road Rash* está de volta, com a mesma adrenalina, estilo de jogo e até alguns laivos da série *Need For Speed* à mistura.

A premissa do jogo é bastante simples e continua a mesma, nomeadamente chegar em primeiro nas corridas usando todos os meios necessários. Isso inclui usar os mais variados *power-ups*, como o clássico método de dar porrada nos adversários através de pontapés ou com uma generosa pancada da nossa corrente... Em termos de *power-ups*, encontramos por aqui os habituais turbos, hambúrgueres que nos dão energia, como outros mais drásticos e virados para prejudicar os adversários nas corridas, como manchas de óleo, labaredas e afins.

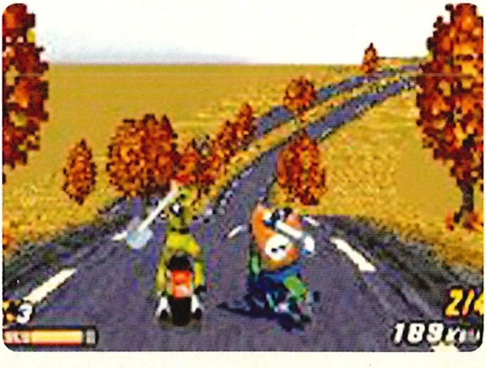
No que toca a modos de jogo, existem aqui vários, podendo dois deles ser considerados como modos principais de jogo.

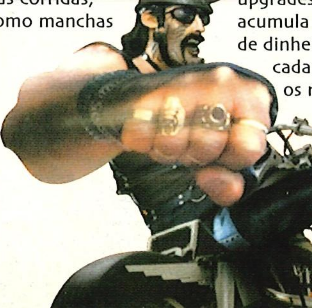
A ideia continua a ser completar as corridas através de todos os meios

Em Wild Race, como o nome dá indicação, é mesmo uma corrida selvagem, onde podemos escolher um de vários motards e onde os outros irão aparecer como adversários nas corridas. Cada um deles tem as suas características divididas pelas categorias habituais de velocidade, poder e afins, e o jogador recebe upgrades à medida que acumula certas quantias de dinheiro no final de cada prova e apanha os respectivos ícones espalhados nas pistas. Além dos adversários, teremos de ter cuidado também com a polícia, porque se calha levarmos muita porrada e cairmos devido a um polícia, somos presos e por conseguinte temos de fazer a respectiva corrida de novo.

Falando agora na polícia, esta tem o papel preponderante no outro modo principal, o Cop Patrol. Aqui encarnamos um dos referidos agentes da lei, que a bordo da sua moto tem, muito simplesmente, de prender os criminosos à cacetada antes de atingida uma certa meta em cada pista. De notar que em ambos os modos poderão desbloquear as passwords para cada nível, personagens extra, etc.

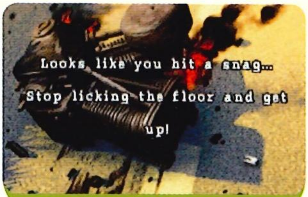
Os restantes modos englobam o clássico Time Attack, um Survival Mode a que só temos acesso



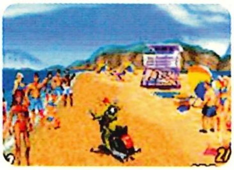


Sempre a abrir

As opções de jogo



O humor é uma constante



Os fora-da-lei

A Lulu tem uma carinha laroca

De Tiny tem muito pouco

Aí vem a bófia

após ganharmos umas passwords, e por fim o *multiplayer*, que através do cabo link permite correr contra outra pessoa que tenha um GBA.

Graficamente este *Road Rash Jailbreak* tem um aspecto agradável, mas por vezes os cenários e as pistas encontram-se algo despidos de detalhes e a sensação de velocidade não é a melhor. A longevidade afigura-se bastante mediana, pois não é muito difícil acabar os modos de jogo principais em Normal ou Hard e cada um não tem assim muitas pistas, como tal o Survival remedeia um pouco as coisas, mas não é suficiente. Por outras palavras, se o objectivo for jogar de vez em quando, o jogo diverte, mas no caso de sessões intensas, não esperem que ele vos dure muito tempo nas mãos.

Agora também é possível jogar como polícia

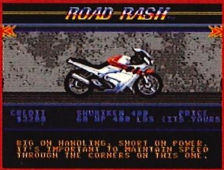
No campo sonoro, cumpre a sua função e não mostra nada de especial, apesar de algumas das vozes das personagens serem algo cómicas à medida que levam porrada, mas mais por soarem algo estranhas, numa mistura de dor com algo parecido com alguém com enjoos. Só visto, ou neste caso, ouvido...

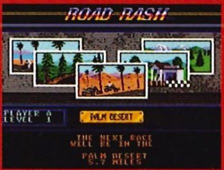
Finalizando, este é um bom jogo para GBA para quem gosta de jogos de corridas, cumprindo a sua função de entreter os apreciadores, mas desde que não contem com algo de completamente novo ou revolucionário.

Nuno Santos Almeida

A série

Road Rash surgiu e tornou-se popular nos princípios dos anos 90, nomeadamente na Mega Drive em 1991 e um ano depois no saudoso Amiga. Mais tarde a série continuou na PlayStation e Saturn, apoiada já pela tecnologia 3D, mas verificando-se que desde os primórdios nada de relevante mudou muito no conceito do jogo, tal como vemos agora também no GBA em 2004. Acabar as corridas, com o bónus de poder dar porrada nos adversários, foi e continua a ser a génese desta série clássica.





Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	8	7	7
Cumprem a sua função e são agradáveis, mas nada mais.	Controlar as motas é bastante fácil.	Cumpre bem a sua função, mas as músicas tornam-se irritantes.	O jogo não é difícil e existem poucas pistas para correr.

Opinião Final

Um jogo agradável para os apreciadores do género, mas que peca pela curta longevidade e número de cenários.

Pontuação

7

SimCity 2000

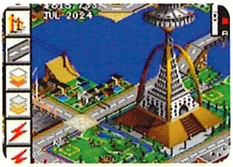
Conversão de luxo

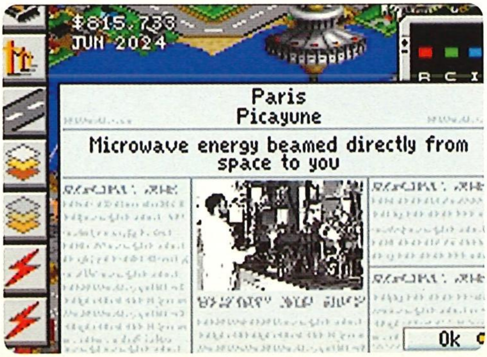
Para quem jogou e gostou de *SimCity* desde dos tempos do Commodore Amiga, vai seguramente ficar espantado com esta conversão para o Game Boy Advance, pois foi utilizada a velha mecânica dos títulos originais.

Convém esclarecer previamente que não se pode comparar *SimCity 2000* a *SimCity 4*, já que são simulações que, embora tenham o mesmo tema em comum, são substancialmente diferentes em termos técnicos, e seria impraticável um *SimCity 4* na 32 bits da Nintendo, devido às limitações técnicas do pequeno Game Boy Advance.

Assim, a conversão realizada pela DSI desta famosa simulação pode-se dizer que foi um excelente trabalho. Basicamente, havia dois aspectos a considerar dadas as características peculiares do GBA: o grafismo, pois implantar cidades de dimensões mais ou menos grandiosas na pequeno ecrã do GBA não era tarefa fácil e a interface reduzida a meia dúzia de botões também não ajudava. Pois bem, a DSI soube contornar magistralmente estes dois problemas.

Em relação ao grafismo, embora a simulação requeira uma certa habituação visual, os três níveis de zoom e a rotação dos mapas permitem-nos, em qualquer ocasião, verificar tudo o que se passa na nossa cidade. Embora inicialmente possa parecer que há uma certa aglomeração dos edifícios, o que conduz a alguma desorientação, depressa nos habituamos, até porque a simulação é toda em 2D isométrico e portanto as rotações dos mapas permitem observar todos os acontecimentos. No que toca à interface, diga-se que é bastante prática e explora perfeitamente as capacidades do GBA.





Os menus, ou melhor os ícones de comandos, aparecem todos do lado esquerdo da consola, o que facilita a jogabilidade, e a selecção das funções dos botões está particularmente bem implementada.

Curiosamente, não há qualquer banda sonora no jogo, exceptuando no ecrã de introdução. Os efeitos sonoros além dos cliques também não são muito variados.

Um género pouco habitual nas portáteis, mas que resultou

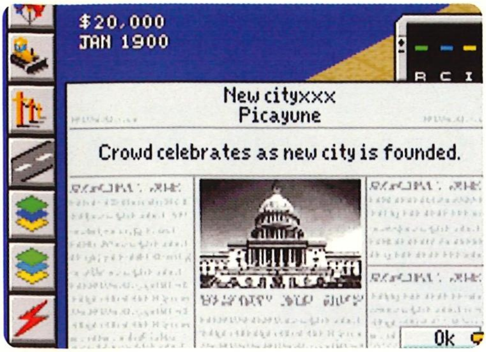
Mas o grande trunfo de *SimCity 2000* é a sua jogabilidade, que não difere muito da versão PC. Assim, assumindo as funções de Presidente de Câmara com um orçamento limitado, somos obrigados a gerir uma cidade, tendo sempre em conta os desejos e as necessidades dos cidadãos.

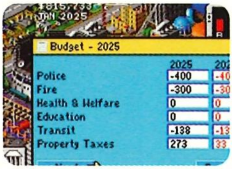
De início as decisões parecem fáceis: construir uma zona residencial, uma zona industrial de preferência afastada da primeira por motivos ecológicos, uma zona comercial, uma central de produção de energia,

Um *alien* a devastar a nossa cidade

Belo local para construir uma metrópole

O começo de *Sim City 2000*





Mapas predefinidos

Milhares de vândalos em apuros

Uma versão do filme *Marte Ataca*

Uma catástrofe nuclear

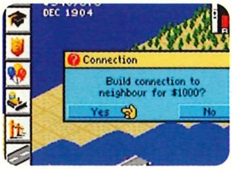
linhas de distribuição de electricidade para as diferentes zonas e, claro está, estradas e ruas para que os cidadãos se possam movimentar nas suas diversas actividades. Com o desenrolar da simulação os Sims vão ficando cada vez mais exigentes, requerendo esquadras e quartéis de bombeiros, aeroportos e docas, escolas e centros de lazer, etc. E como o orçamento é limitado, a situação começa a complicar-se, exigindo uma gestão de recursos apurada, até porque os Sims, tal como na vida real, não gostam de impostos elevados, a única fonte de rendimento do Presidente de Câmara.

Toda a mecânica foi adaptada à interface do GBA com grande estilo

Se acrescentarmos a este panorama desastres naturais como sismos, inundações, ciclones ou desastres nucleares, é óbvio que a nossa vida não estará facilitada. Aliás, a persistência é uma das chaves do sucesso em *SimCity 2000*, e não tenham ilusões em construir logo à primeira tentativa a cidade que pretendem.

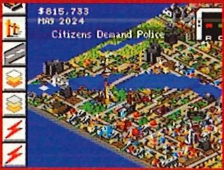
Enfim, uma excelente conversão, que nos permite ter no bolso a cidade dos nossos sonhos numa consola pouco habituada a este género de jogos.

Fernando Rosado



Pequeno historial

Em 1984, Will Wright criou o seu primeiro jogo *Raid on Bungeling Bay*, em que um helicóptero atacava uma ilha.
Em 1987 Will Wright, conjuntamente com Jeff Braun, fundou a Maxis e em 1989 publicavam *SimCity* para PC e Mac. Em 1990 apareceu *SimEarth*, em 1991 *SimAnt* e *SimFarm*.
Finalmente em 1993 *SimCity 2000* conheceu a luz do dia e vendeu mais de 300.000 exemplares nos primeiros quatro meses.



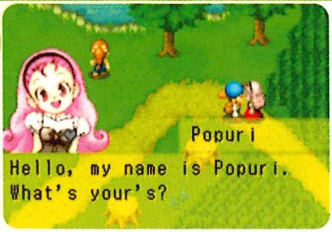
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	9	3	8
Podiam ser mais pormenorizados.	Excelente.	Música inexistente, efeito sonoros fracos.	Muito boa.

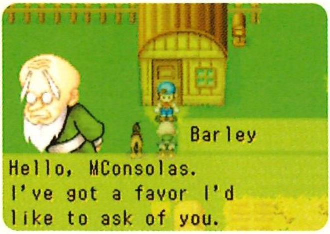
Opinião Final

Uma excelente conversão da famosa simulação da Maxis. No GBA é difícil conseguir melhor numa simulação desta natureza, sem sacrificar a jogabilidade.

Pontuação

8





Consolas recomendado

Harvest Moon Friends of Mineral Town

Uma casa na pradaria

Harvest Moon é como a vida no campo. É refrescante e diferente, mas também se pode tornar monótono e ainda mais rotineiro do que viver na cidade.

O objectivo deste jogo é simplesmente viver na pequena cidade de Mineral Town, onde tudo é simples, sem complicações. De que outra forma se explica que a nossa personagem receba como herança a quinta de um velhote que só viu durante uma semana e que nem sequer é da sua família? E que toda a gente ache normal que um rapazito solitário – uma mera criança! - viva sozinho e trabalhe de sol a sol no campo ou nas minas? Ou ainda que se possa conquistar o coração de uma "cachopa casadoira" oferecendo-lhe vinho ou presentes a toda a hora? OK, talvez esta última seja um pouco menos irrealista.

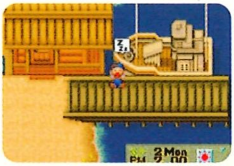
Todos os dias acordam ao nascer do sol, às seis da manhã, e têm de aproveitar as horas da melhor forma, plantando ou regando a horta, alimentando os animais, confraternizando com o vosso cachorrinho e cavalos, apanhando as colheitas e indo para as minas escavar metal, para enviarem tudo o que possa ser vendido antes das cinco da tarde. Claro que as escolhas não são assim tão simples, dado que o rapazito não é nenhuma máquina e se abusarem muito pode ter um colapso, ficando vários dias internado. Além disso, todas as lojas e casas têm horários, e certas personagens só estão em determinado sítio em dias e horas específicos.

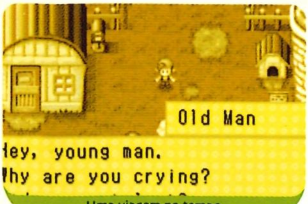
O objectivo deste jogo é simplesmente viver

A partir daqui têm duas opções. Ou são metódicos e organizados de forma a rentabilizar o tempo e conseguir um bom equilíbrio entre o lucro, expansão da quinta e socialização, ou optam por uma abordagem mais relaxada, em que fazem o que bem vos apetece.

A longevidade deste jogo é extremamente alargada, sendo limitada somente pelo vosso próprio interesse - os objectivos mais avançados podem demorar verdadeiras eternidades a atingir, e o jogo nunca acaba realmente.

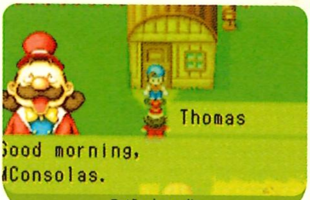
Apesar de *Harvest Moon* estar confinado à pequena aldeia de Mineral Town, têm muita coisa para fazer. Os horários mudam conforme as estações e existem eventos específicos a certos dias, como feiras ou corridas de cavalos, ou coisas mais quotidianas, como aniversários. Os tipos de colheitas e materiais nas minas também mudam de estação para estação. Acreditem, entre fazer dinheiro, tratar da quinta, e ainda conquistar uma noiva, criar novas ferramentas, expandir a casa e os celeiros, cozinhar ou fazer compras, vão



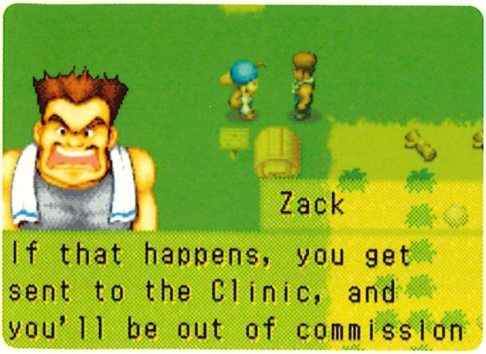


Uma viagem no tempo

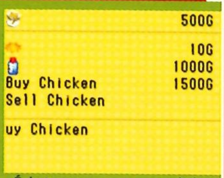
Um calendário útil para as colheitas



Então, bom dia

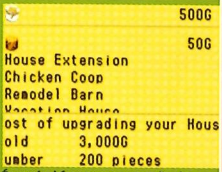


Vamos às compras



É desta que eu compro a galinha

Que bela enxada



É possível fazer uma extensão da casa

estar sempre ocupados. O problema é que certas tarefas se tornam repetitivas, especialmente tratar das colheitas e tirar ervas daninhas, e parece que os dias nunca chegam para tudo.

Entre tratar da quinta e da vida social, vão estar sempre ocupados

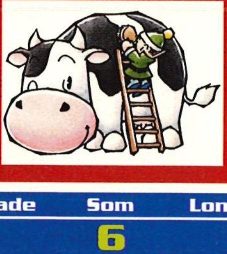
Mesmo conseguindo recrutar a ajuda dos duendes, por vezes irão perguntar-se se é normal terem perdido três horas de vida (real) por tão pouco, especialmente quando tanto tempo é passado a andar para trás e para a frente, devido a poderem carregar poucos objectos. Confiem em nós quando dizemos que o vosso primeiro investimento deve ser num saco ou cesto maior. Contudo, a verdade é que vão dar por vocês a gastar bem mais de três horas com este jogo e com o tempo o jogo fica cada vez melhor.

Resumindo, *Harvest Moon* é um jogo muito completo e diferente, oscilando entre a aventura, a gestão e o RPG, mas é extremamente exigente em termos de investimento de tempo e pode tornar-se repetitivo.

Ana C. Santos

A quinta MultiConsolas

De modo a personalizar a experiência de jogo podem dar nome não só à personagem, mas também à quinta e a todos os animais. No campo das noivas existe igualmente escolha, com meia dúzia de jovens a estarem disponíveis para "conquistar".



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	8	6	10
Muito engraçados e bom *artwork*.	Pode ser repetitiva, mas é muito viciante.	Músicas repetitivas e sons irritantes.	Praticamente infinita.

Opinião Final

Gerir uma quinta é uma experiência que vale a pena e se gostarem do jogo têm horas de diversão pela frente. Pena é ser por vezes tão monótono.

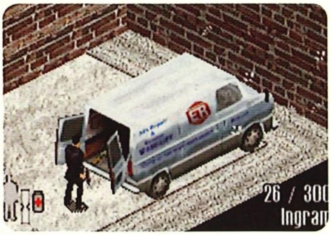
Pontuação

8

género Aventura/Acção | **editora** Rockstar Games | **site** www.rockstargames.com | **pvp** € 49,99

GAME BOY ADVANCE

teste



Max Payne

Viagem às origens

Em *Max Payne* vamos encontrar um jogo de acção com uma história interessante, e ainda uma adaptação do clássico *bullet-time*, que nos permite disparar em *slow-motion*.

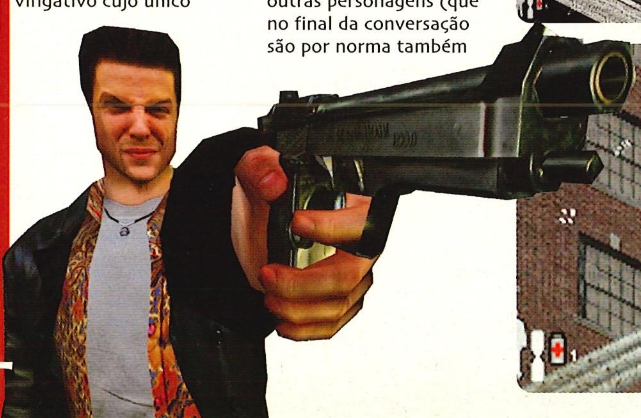
Começando pela história, refira-se que Max Payne era um detective eficiente e bem sucedido que combatia o crime nas ruas de Nova Iorque. Casado com uma bela jovem e pai há pouco tempo, o rumo da sua vida muda completamente quando criminosos ligados à droga assassinam a sua esposa e filha. Este acontecimento transtornou totalmente Max, transformando-o num verdadeiro monstro vingativo cujo único objectivo é encontrar e matar os traficantes de droga. A apresentação do jogo está extremamente bem conseguida, num estilo de filme *noir*, utilizando algumas sequências do título original.

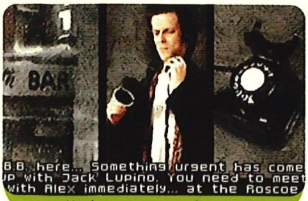
O jogo em si é, como já foi mencionado, um dos mais frenéticos jogos de acção para o Game Boy Advance, não havendo pausas, nem sequer para respirar. Max Payne nunca tem um momento livre, está sempre a matar alguém, interagindo com outras personagens (que no final da conversação são por norma também mortas) ou correndo pelos corredores do metro de Nova Iorque.

O arsenal de armas recolhidas dos corpos dos criminosos ou encontradas em armários, caixas e outros locais é também vasto. Com o L selecciona-se a arma pretendida, o A serve para disparar (enquanto houver balas é conveniente ir disparando) e o B para saltar ou empreender outras acções. O jogo processa-se em 2D isométrico e o controlo de Max é feito com o D-pad. Todavia, estes controlos não me pareceram muito eficazes e a movimentação do nosso herói deixa algo a desejar, até porque o jogo não é muito fluído.

Um dos mais frenéticos jogos de acção para o GBA

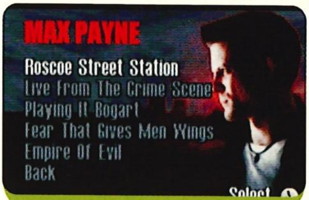
O aspecto táctico é mínimo, e muitas vezes somos supreendidos por balas de inimigos





Um homem procura vingança

O sangue é uma constante do jogo



A tristeza estampada no rosto

escondidos que não dão hipóteses sequer de carregarmos no botão R para entrarmos no modo *bullet-time*. Neste modo os movimentos de Max e dos inimigos são retardados dramaticamente. Porém, para dar mais interesse à acção Max tem neste modo a possibilidade de se deslocar lateralmente e disparar simultaneamente contra vários inimigos. Todavia, este modo tem a sua contagem própria e não deve ser usado indiscriminadamente.

O jogo desenrola-se em várias etapas, muitas das quais em estações de metro e hotéis de baixa categoria.

A apresentação do jogo segue um estilo de filme noir

As animações estão bem conseguidas, sobretudo no modo *bullet-time*, onde o impacto das balas e o salpicar do sangue nas paredes são extremamente realistas.

A banda sonora está bem adequada e os efeitos musicais são os esperados. Um destaque muito particular para as vozes, que são uma versão reduzida do original, embora as legendas também estejam presentes.

Um jogador experiente pode acabar o título em meia-dúzia de horas, dependendo também do grau de dificuldade. Porém, o comum dos mortais seguramente poderá contar com largas horas de exploração e matança até conseguir acabar o jogo.

Bullet-Time

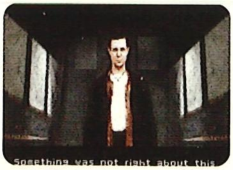
O homem começa a voar

Nem o Neo é capaz disto

Mais três cadáveres em perspectiva

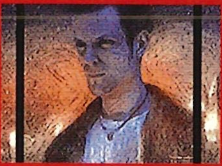
Concluindo, *Max Payne* é um jogo peculiar, com muita acção, passado num ambiente sombrio e com uma história no minímo interessante.

Fernando Rosado



Um remake com classe

Quem já jogou o título original vai conhecer alguns dos cenários e sobretudo toda a arte utilizada nas intros que antecedem os muitos níveis de jogo. A história foi também ao encontro das hostilidades descritas no primeiro *Max Payne*, podendo ser para muitos uma viagem nostálgica a um ícone dos jogos.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	6	9	6
Bastante detalhados.	Controlos pouco eficazes.	Banda sonora adequada e vozes reais.	Média ou longa, dependendo da perícia do jogador.

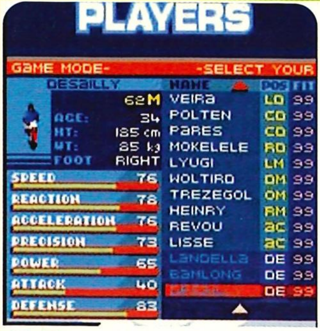
Opinião Final

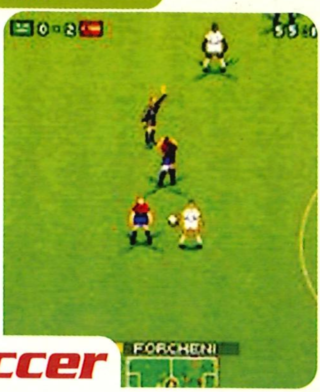
Um jogo de acção frenético e violento, com uma boa sonoplastia e um modo interessante de disparar a arma.

Pontuação

7

género Desporto | **editora** Gameloft | **site** www.gameloft.com | **pvp** € 49,99





Marcel Desailly Pro Soccer

Herói gaulês dá o mote

A Gameloft fez um excelente trabalho na transição de um jogo Java de grande sucesso para um título N-Gage. Só é pena que a própria interface da máquina não consiga ajudar.

Este simulador de futebol poderia ser uma pequena surpresa, pois utiliza um género minimalista inspirado nos clássicos arcada de futebol do início dos anos 90, que na teoria era suposto ser fácil de jogar. Toda a mecânica deveria ser baseada numa jogabilidade intuitiva e simples, mas a realidade deste jogo desenvolvido pela Gameloft aponta exactamente para o oposto.

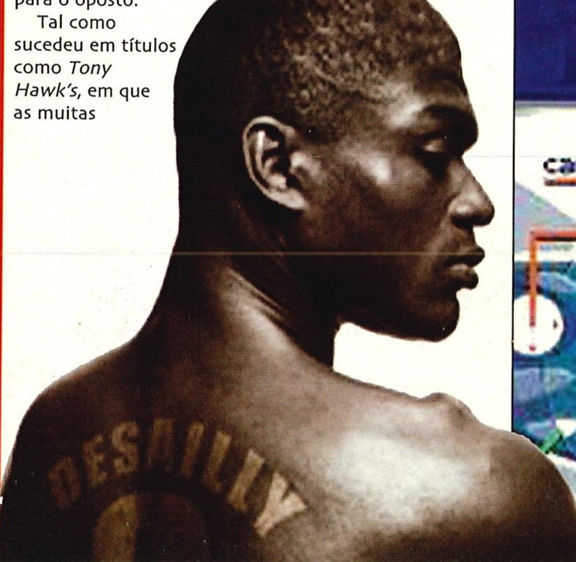
Tal como sucedeu em títulos como *Tony Hawk's*, em que as muitas funções acabavam por confundir os jogadores devido à extrema proximidade das teclas, o mesmo aconteceu a *Marcel Desailly Pro Soccer*.
Temos funções suficientes para preencher todo o painel de teclas da N-Gage, o que simultaneamente quer dizer que a confusão é total. Acelerar, passar, correr, centrar, fazer "carrinhos" ou desarmar os adversários acabam por ser gestos técnicos difíceis de sacar e que, quando se exigem combinações (ir à linha a correr para centrar e depois tentar rematar à baliza é um bom exemplo) pode ser um quebra-cabeças altamente irritante.

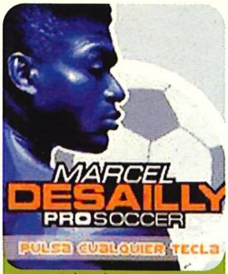
Claro que para todos aqueles que já dominam o D-pad da N-Gage de olhos fechados existe neste simulador muito que explorar. A nível de modos temos para as selecções (onde se inclui a portuguesa, entre 32 nações) o campeonato do mundo, o Euro e uma Liga. Para os clubes existe também uma Liga normal, mas também uma simulação das provas Europeias da UEFA, com a Liga dos Campeões Europeus e a Taça UEFA.

Os estádios deste simulador são uma pequena delícia

Mas o centro de todas as atenções é o modo Career. Neste último vamos ter de escolher um de 32 clubes, onde se incluem dois clubes portugueses, o FC Porto e o Boavista.

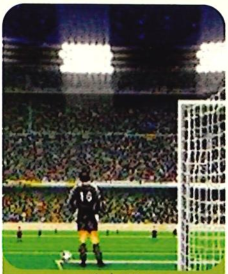
A nível gráfico foi utilizado um esquema



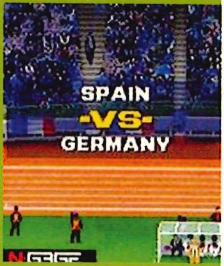


O francês não pára

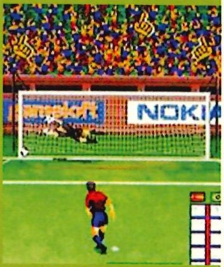
Um momento dramático


Lindo!!!

Existem 32 Selecções



Um embate de titãs


Este tipo já falhou

As selecções disponíveis

muito simplificado, sem grandes preciosismos técnicos, onde uma perspectiva que funde a clássica superior com o isométrico oferece uma boa perspectiva do terreno de jogo, tendo em conta o formato ao alto do ecrã. As animações estão fluidas, apesar de alguma lentidão nas movimentações dos atletas, e tudo isto com cenários (leia-se campos) com um aspecto monumental, capazes de surpreender qualquer um.

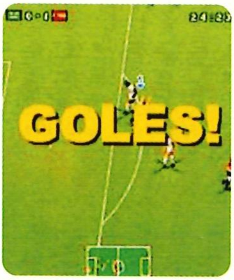
A jogabilidade é, apesar de tudo, bastante simples. Existem os elementos técnicos habituais, já descritos em cima, mas cuja disposição no D-pad não consegue ser eficiente. Pormenor que leva horas a ser interiorizado pelo jogador.

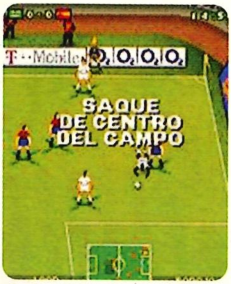
Marcel Desailly tinha potencial para ir muito mais longe

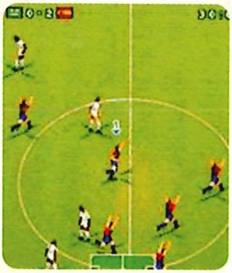
Quanto à sonoplastia, podem contar com um acompanhamento simplesmente espantoso. Mesmo sem qualquer tipo de comentários, os cânticos simulam na perfeição a ambiência de um estádio de futebol, usufruindo de forma excelente de todo o potencial sonoro da N-Gage.

Resumindo, a Gameloft pecou apenas na forma pouco pensada como espalhou as acções pelo teclado da N-Gage, algo que o seu rival *FIFA* fez com mais eficácia e mestria, tornando-o assim instantaneamente mais jogável. É pena, pois este *Marcel Desailly Pro Soccer* poderia ser uma verdadeira surpresa para os amantes do desporto-rei e uma referência para a consola da Nokia.

Nuno Catarino

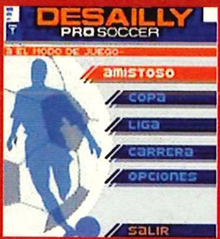






Nomes adulterados

A selecção nacional e os clubes portugueses envolvidos neste título da Gameloft viram os seus nomes adulterados, situação que oferece sempre um tom humorístico às partidas. Estamos a falar de um Mauleta, de um João Tinpo, de um Fernando Mouto, de um Rui Posta ou até mesmo do Luís Fogi. Em suma, um grupo de artistas verdadeiramente hilariante.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	5	9	7
Um conceito visual retro mas interessante.	Na prática é muito confuso.	Um dos melhores em jogos N-Gage.	Para quem tiver paciência, existem muitos modos.

Opinião Final

Apesar do conceito simples, este *Desailly* acaba por ser difícil de jogar, pormenor que poderá desiludir os menos pacientes.

Pontuação

6

Aladdin

Saído da lâmpada mágica?

Meus amigos, não se deixem enganar. Esta não é uma conversão do clássico da Shiny para PC e Mega Drive, mas sim da proposta inferior da Capcom para a SNES.

Não queremos com isto dizer que se trata de um mau jogo, contudo, surgem na jogabilidade certos problemas que se tornam difíceis de ignorar.

A história é dispensável, com Aladdin a ter de socorrer Jasmine e descobrir uma lâmpada mágica. O jogo em si é de plataformas, e sendo a conversão de um título de 16 bits tem todos os ingredientes que caracterizavam na altura o género das plataformas. Aladdin tem de atravessar os níveis na horizontal, saltando abismos, evitando ou defrontando inimigos e escapando ao perigo dos obstáculos.

Algo que salta à vista neste jogo é a animação extremamente fluida que apresenta, com Aladdin a ser altamente esguio e acrobático, o que em conjunto com o ambiente nos remete em imediato para *Prince of Persia*. Isto transpõe-se para os níveis em si, já que alguns têm um ritmo quase perfeito, sem pausas ou interrupções.

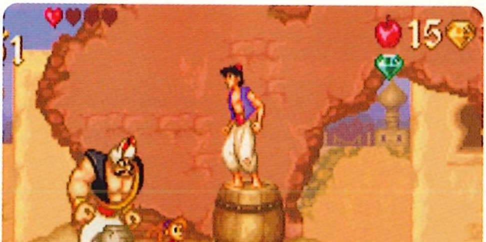
O jogo é a conversão de um título da SNES

Contudo, nem tudo são rosas e o jogo não é particularmente inovador nem variado, para além de ter alguns níveis verdadeiramente demoníacos. Não é que uma dificuldade acima da média seja uma coisa necessariamente má, mas quando os cenários são concebidos com o intuito de vos castigar severamente pelo mais pequeno erro de timing, isso não é nem desafiante, nem positivo.

Graficamente, o jogo está muito engraçado, com cenários detalhados, se bem que algo estáticos, e animações muito bem conseguidas, não só em Aladdin, mas também no macaquinho Abu que o acompanha ao longo dos níveis e que o incentiva a esmurrar um *boss* ou a saltar um precipício.

Um jogo agradável, que vale por alguns níveis bem conseguidos e pela produção técnica, mas que falha em alguns aspectos básicos e não se distingue assim tanto de outras propostas do género.

Ana C. Santos



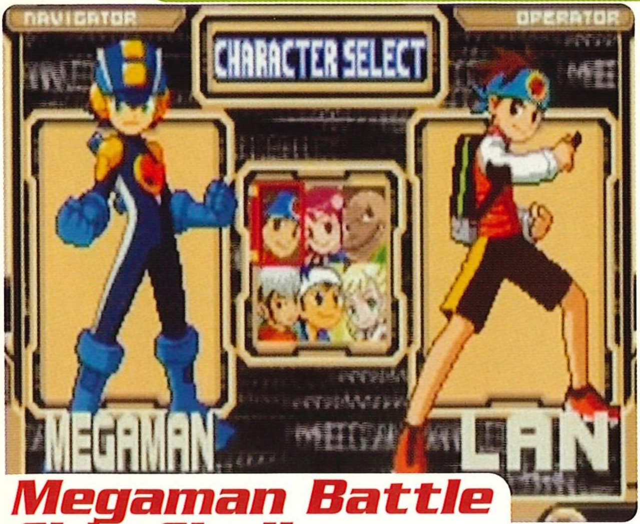
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	7	6	7
Bem concebidos.	Fluida, mas com alguns níveis muito mal concebidos.	As músicas passam despercebidas.	Vão precisar de algumas horas para lidar com os níveis.

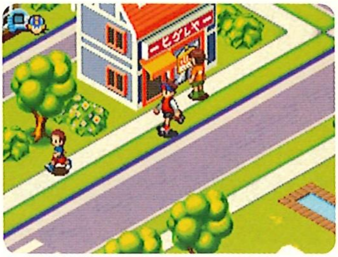
Opinião Final

Um jogo capaz de vos manter entretidos, com alguns momentos muito inspirados e outros perfeitamente dispensáveis e irritantes.

Pontuação

7





Megaman Battle Chip Challenge

À sombra da palmeira...

Para quem não conhece a série, os Net Navi são um tipo de software com aparência humana que fazem parte de uma espécie de PDA (PET).

Todos os humanos têm o seu PET, logo, um Net Navi único capaz de detectar e eliminar vírus que prejudiquem o bom funcionamento do aparelho.

O que *Battle Chip Challenge* nos propõe é entrar em vários torneios com uma das seis personagens do universo *Megaman* e controlar, ou melhor, delinear as acções do seu Net Navi nas batalhas virtuais. Para começar, existe uma falta de interactividade descomunal com o jogo, porque primeiro não podemos controlar as personagens directamente, uma vez que o jogo se encarrega de as transportar para todos os sítios; segundo, apenas damos algum uso aos nossos neurónios antes dos combates, de forma a criar um esquema estratégico. Ora, se este último pormenor até parece prometedor, tirem daí o sentido, pois o jogo rege-se mais por sorte do que propriamente por estratégia. Ou seja, existe uma espécie de diagrama (Program Deck) no qual colocamos chips (adquiridos ou comprados) ao nosso gosto, cada qual correspondente a uma acção. Estes são usados em combates por turnos, sendo apenas permitidas quatro acções por turno. Acontece que não somos nós quem decide que acções terão lugar, mas sim o jogo, que escolhe aleatoriamente um ramo do Deck. Apenas temos de criar esses ramos antes dos combates, deitando por terra muito do interesse que este jogo poderia vir a ter.

É o jogo que decide o rumo da batalhas

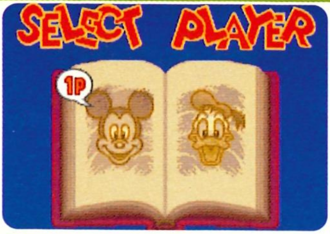
Em suma, *Battle Chip* tinha algum potencial que acabou por não se concretizar. Recomendamos apenas aos mais fanáticos.

Mário Sousa

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
6	4	7	5	Um jogo que peca essencialmente pela sua jogabilidade pouco estimulante.	5
Aceitáveis.	Muito fraca.	Típico no género.	Para quem aprecie, algumas horas.		

GAME BOY ADVANCE

teste



Magical Quest 3: Mickey & Donald

Magia Disney

Muito ao estilo dos antigos jogos da Disney, *Magical Quest* é um título de plataformas muito agradável.

A história é bastante banal e serve só como desculpa para os restantes níveis – os três sobrinhos de Donald foram raptados para dentro de um livro e ele e Mickey têm de os socorrer.

O grafismo do jogo é agradável e variado, com os mundos onde se inserem os níveis a serem distintamente diferentes uns dos outros. Esse mesmo tipo de variedade está presente nos inimigos e nas próprias personagens, com animações excelentes, como aliás já é habitual na Disney.

Quanto ao jogo em si, tem qualidade, se bem que não possui um ritmo tão fluido como todos os grandes títulos do género deveriam ter, e a existência de Continues infinitos parece quase uma desculpa para o jogador ter de morrer várias vezes consecutivas enquanto aprende o padrão dos níveis ou dos *bosses*.

Contudo, se gostam do género de certeza vão apreciar a grande variedade existente, o que se deve em grande parte à existência de três fatos especiais que Mickey ou Donald podem vestir e que lhes conferem habilidades ou movimentos diferentes. O jogo também tem mais *bosses* do que é habitual, chegando a haver dois ou mais por mundo.

O grafismo do jogo é agradável e variado

Se por acaso têm um irmão ou amigo com quem gostem de jogar em *multiplayer* no GBA, este título oferece a possibilidade de fazerem todos os níveis em conjunto (um encarnando Mickey, o outro Donald) sendo este um dos pontos mais fortes do jogo. Têm ainda três mini-jogos para um ou dois jogadores.

Em suma, um título de plataformas que não deslumbra, mas que se consegue destacar de grande parte das propostas do Game Boy Advance, e que agradará em especial aos que aproveitarem o modo *multiplayer* e aos fãs dos jogos de plataformas da Disney do tempo das 16 bits.

Ana C. Santos

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	7	7	7	Um jogo recomendado aos fãs do género, que demonstra um empenho da Disney na qualidade das suas licenças.	7
Excelentes animações.	Boa, mas com alguma falta de ritmo.	Nada de extraordinário.	Irão demorar algumas horas a terminar.		

género Desporto | **editora** Electronic Arts | **site** www.ea.com | **pvp** € 49,99

Freekstyle

Adrenalina sobre duas rodas

***Freekstyle* é o novo jogo de motocrosse para o GBA Advance que introduz na jogabilidade o novo conceito "*freek*".**

Inicialmente podemos optar por dois de oito motociclistas famosos que vão ter de dar o litro no modo Circuit, ao longo das várias etapas dos dez campeonatos. Apenas um dos campeonatos está disponível a princípio, sendo necessário acabar as provas em primeiro lugar para desbloquear novos campeonatos, motociclistas e motos. Se pensam que esta será uma missão fácil, tirem daí o sentido, pois alcançar o pódio é uma tarefa difícil e morosa. Isto porque *Freekstyle* privilegia uma jogabilidade complexa e perfeccionista em vez de algo mais imediato, ou seja, terão de repetir os percursos vezes sem conta até estarem inteiramente familiarizados com os controlos e trajectos.

Para concluir as pistas com sucesso há que efectuar obrigatoriamente uma série de truques (ao todo são possíveis 100) usando apenas os botões L e R de modo a preencher uma barra, Freek Meter, que nos transforma numa espécie de "super-motociclistas" e que permite atingir velocidades vertiginosas. Esta habilidade terá de ser aproveitada ao máximo, pois só estará activa durante alguns segundos, e caso executem truques durante esse período de tempo, ganham segundos extra. Para além deste aspecto que marca profundamente a jogabilidade, há que referir a perspectiva isométrica que não está isenta de falhas, uma vez que se torna difícil em alguns casos controlar o motociclista e a direcção que este deverá tomar.

Tecnicamente, *Freekstyle* não é nenhum prodígio. Os motociclistas são em miniatura, o que dificulta a observação dos truques, mas contam com uma boa animação e os recintos estão razoavelmente recriados. E como este jogo é sobre um desporto radical para pessoas destemidas, não poderia faltar uma banda sonora "à maneira".

O objectivo dos truques é encher o Freek Meter

Os sons metaleiros das guitarras e dos vocalistas assentam na perfeição no estilo de jogo, embora os temas sejam de qualidade relativa, isto é, a uns agradarão, a outros nem por isso.

Por fim, a longevidade é também um factor positivo a ter em conta, pois existe muito para desbloquear. *Freekstyle* é um jogo com potencial, mas com algumas falhas que o impedem de se tornar uma referência.

Mário Sousa

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
6	7	8	8
Boa animação, mas no geral pobres.	Muitos truques para descobrir.	Banda sonora adequada.	Há muito para desbloquear.

Opinião Final

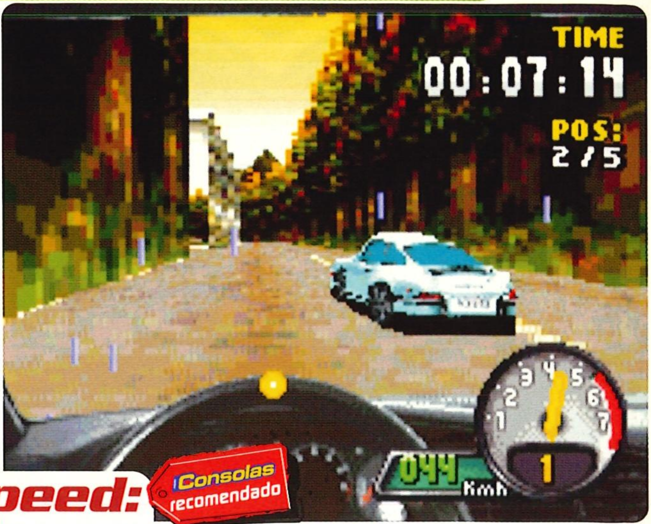
Um jogo razoável que deverá apelar apenas aos fãs mais dedicados do género.

Pontuação

7

GAME BOY ADVANCE

teste



Consolas recomendado

Need For Speed: Porsche Unleashed

O rei do asfalto

Depois de *Underground*, a licença *Need for Speed* faz a sua segunda incursão no pequeno GBA, desta feita com o subtítulo *Porsche Unleashed.*

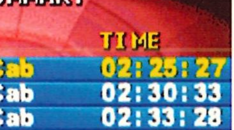
O novo simulador de corridas em contramão mais famoso do mundo é dedicado exclusivamente à conhecida marca alemã, famosa não só pela linha moderna e desportiva dos seus automóveis, mas também pelos "módicos" preços a que estes são vendidos no mercado. Isto significa que podemos optar por correr com vários modelos pertencentes ao historial da companhia, desde os clássicos 356 (como o Cabriolet) aos mais recentes, como o potentíssimo 911 GT1.

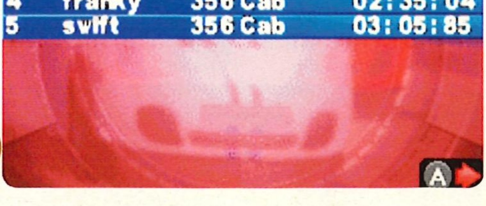
Para além da diferença no que toca a licenças de carros, *Porsche Unleashed* também se distancia de *Underground* e dos seus rivais pelo visual, no mínimo, soberbo!

Podemos correr com vários modelos Porsche

Graficamente o jogo prima pelos seus ambientes e carros detalhados que usufruem da tecnologia do C2 Engine, um motor gráfico desenvolvido pela Pocketeers capaz de criar animações 3D complexas e detalhadas em tempo real. Na verdade, os gráficos de jogo são bem capazes de fazer frente a alguns jogos da Saturn ou mesmo da PS one, pecando apenas em alguns pormenores como *slowdowns* pontuais, condições meteorológicas mal conseguidas ou na eventual dificuldade em ver os trajectos com perfeita nitidez. Nada de muito grave, atendendo ao facto de estarmos perante um jogo GBA, mas como nenhum jogo vive apenas dos seus gráficos, passemos de imediato à jogabilidade.

Para os que temiam uma mecânica de jogo precária em detrimento de um visual de luxo, podem suspirar de alívio, pois a equipa de desenvolvimento desempenhou um óptimo trabalho neste campo. O controlo sobre as várias viaturas vistas na primeira ou terceira pessoas está

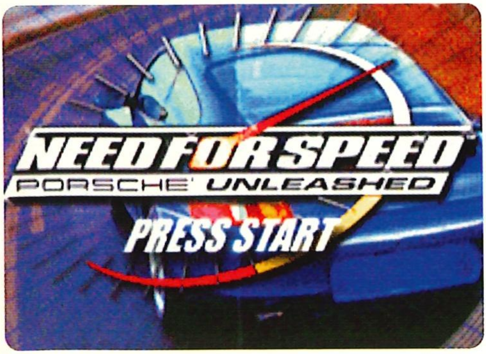


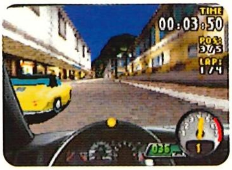


Esta pista não vai ser fácil

Vai começar...

Um grande túnel





Cenários variados

Ambiente gélido

Sempre a abrir

Agora está de chuva

bem conseguido, com uma jogabilidade que assenta perfeitamente nos controlos do GBA e que tanto tem de simulação como de arcada.
A física de jogo é algo limitada, principalmente no que toca a capotanços ou a danos de viaturas, mas ainda assim conta com alguns pormenores realistas, como carros que executam piões quando embatem nas paredes, nos passeios ou em outros pilotos, com a velocidade a decrescer nestas situações, dependendo da intensidade do choque.

Ao todo existem cinco circuitos (parece pouco, mas os traçados são longos e contam com atalhos), envolvidos por uma ambiência distinta e disponíveis nos três modos de jogo: Singleplayer, Multiplayer e Evolution. Este último é o equivalente ao modo carreira, no qual competimos em torneios cujo objectivo é chegar em primeiro lugar (duh!) e conseguir desbloquear todos os carros de forma a que estes possam também ser usados nos modos Single e Multiplayer (inicialmente apenas com quatro modelos).

O jogo usufrui do potente motor 3D desenvolvido pela Pocketeers

Portanto, em termos de longevidade este título consegue cumprir os requisitos mínimos.

Contudo, o aspecto menos bem conseguido de *Porsche Unleashed* é na minha opinião o som. As músicas são *non-stop*, mas as batidas rapidamente se tornam repetitivas e potenciais causadoras de dor de cabeça, já para não falar do som emitido pelos carros em aceleração. Pelo menos as travagens estão bem conseguidas.

Para terminar, resta-me apenas reforçar a ideia de que este *NFS: Porsche Unleashed*, apesar de algumas falhas, é um excelente jogo que promete pôr em completo estado de euforia todos os fãs de velocidades furiosas.

Mário Sousa

Os bólides

A Porsche já fabricava automóveis muito antes sequer de existirem videojogos. O primeiro carro da marca data do longínquo ano de 1948, naquele que seria o primeiro da série 356, o Cabriolet. Neste jogo podem contar com um leque de 25 viaturas, dos quais fazem parte o GS Carrera 2, Targa, Spider, Coupe, Boxster, GT 1, entre outros.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
9	8	6	8	Um licença bem aproveitada pela Pocketeers que se revela um dos essenciais do GBA para este princípio de ano.	8
O potente motor 3D deslumbra.	Simples e acessível.	Músicas e sons repetitivos.	Muitos carros para desbloquear.		

Sonic Battle

Lutas furiosas no GBA

Sonic, o famoso herói da Sega, faz uma reaparição surpreendente em *Sonic Battle*, um jogo de luta muito ao estilo de *Super Smash Bros.* da Nintendo.

Claro está que, em vez dos heróis da Nintendo, temos várias personagens da Sega. Assim, vamos encontrar neste título Sonic the Hedgehog, que se desloca a uma velocidade super-sónica, tem excelentes movimentos de ataque e defesa e consegue fazer o "knock-out" dos oponentes com um movimento especial inspirado numa dança. Miles "Tails" é também um dos heróis favoritos e tem movimentos combinados, inventados por ele próprio. Knuckles the Echidna é um lutador entusiasta e consegue derrotar os seus adversários com um simples soco. A simpática Amy Rose é uma rapariga enérgica que utiliza o seu martelo Piko Piko com uma destreza única e Shadow the Hedgehog consegue deslocar-se de um sítio para outro sem ser detectado e aparecer de surpresa.

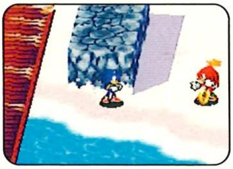
Jogo de luta inspirado em Super Smash Bros.

Cream the Rabbit tem um companheiro inseparável, Cheese, e trabalham em conjunto, encorajando-se mutuamente. Rouge the Bat é considerada uma das maiores ladras mundiais e o seu estilo é incomparável. Emerl vai ficando mais forte com os movimentos que aprende com os oponentes e coleccionando esses movimentos aumenta a sua perícia de combate. Finalmente, o Dr. Eggman é um cientista genial que está sempre à procura da melhor maneira de dominar o mundo, e não

Que cenário tão bonito

Não sei se quero ir...

Este modo é difícil como o raio!



se sabe bem ao certo aquilo que pretende fazer com Emerl. Estes são os heróis de que dispomos em *Sonic Battle*, cada qual com características peculiares e que se adaptam a qualquer género de jogador.

O objectivo em *Sonic Battle* é pontuar, tendo mais "knock-outs"que o adversário antes que o tempo se esgote. Não será propriamente um jogo tradicional de luta, mas anda lá próximo.
O sistema de combate é notavelmente simples e com resultados excelentes, sobretudo no que concerne à velocidade e resposta dos comandos. A maioria dos ataques é levada a cabo utilizando uma combinação do controlo direccional e o botão B, enquanto que o Botão A e L permitem saltar e defender, respectivamente. Existem inúmeros modos de atingir um adversário a meia-altura e estes ataques são normalmente demolidores.

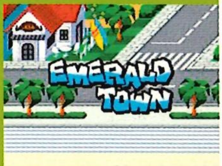
Além do aspecto da portabilidade do Game Boy Advance, há outras diferenças em relação a *Super Smash Bros.*
Em primeiro lugar, cada personagem de *Sonic Battle* tem três ataques especiais: um terrestre, outro aéreo e finalmente um defensivo. Por exemplo, o "spin-dash" do Sonic actua como uma bomba aérea se for designado como ataque aéreo. Contudo, se a opção for de ataque terrestre, Sonic lança um poderoso sopro de vento ao longo do ecrã.

Sonic Battle propõe-nos vários modos de jogo

Outro aspecto interessante do título é a possibilidade dos pontos de energia se regenerarem e da energia se acumular gradualmente carregando no botão L. Quando a barra de energia estiver cheia pode-se então proceder a um ataque especial. Enquanto que em *Super Smash Bros.* podem decorrer 30 segundos ou mais entre "knock-outs", em *Sonic Battle* este intervalo é reduzido para dez segundos ou menos, o que

Cenários diversos

Vai uma banhoca?!?



Estamos nas Marés Vivas?

Anda cá que vais ver!!!

Conectividade

Se possuírem outros amigos com GBA, *Sonic Battle* e o cabo Link, poderão combater até quatro pessoas no modo Battle e desfrutar em pleno dos cinco mini-jogos desenhados especificamente para multijogador.

o torna perfeito para um jogo portátil.

Outra diferença substancial entre os dois jogos é o factor estratégico da arena: em *Super Smash Bros.* estas têm uma influência notória no desenrolar dos combates, enquanto que em *Sonic Battle* as arenas são quase sempre rectangulares e não oferecem qualquer espécie de interactividade, exceptuando o lançamento dos adversários contra as paredes. Todavia, o jogo não é muito penalizado neste aspecto, já que os combates são suficientemente divertidos e frenéticos.

Sonic Battle propõe-nos vários modos de jogo. O Story Mode, o cerne deste título, permite-nos coleccionar as diversas perícias das várias personagens e assim desenvolver o misterioso robô Emerl. No total há oito histórias diferentes, e um jogador com alguma experiência levará no mínimo dez horas a atingir a meta final.

O Battle Mode permite jogar contra quatro personagens diferentes, quer a solo quer utilizando o cabo Game Link, e assim jogar contra adversários humanos. Este será por ventura o modo mais divertido, já que se joga contra humanos que são, como é lógico, perfeitamente imprevisíveis. Se não houver três parceiros disponíveis para uma "jogatina", o computador encarrega-se de uma ou mais personagens, com golpes e ataques ao nível dos acontecimentos.

No Challenge Mode joga-se com uma personagem até vencermos cinco combates. O número de personagens inimigas em cada combate varia e só se passa ao nível seguinte depois de levarmos dez vezes o adversário ao tapete.

O grafismo de todas as personagens é excelente

O Training Mode não precisa de explicações e finalmente temos uma secção de Mini Games ao dispor, que podem ser jogados quer a solo quer no modo de multijogador com apenas um cartucho.

Tecnicamente, o grafismo de todas as personagens é excelente. Todas elas têm um ataque único e especial, sempre bem animado. O grafismo nas fases de combate é completamente em 3D, embora o Game Boy Advance não seja uma consola com características e potencialidades 3D. Todavia, este facto não impediu que a Sega tentasse e conseguisse efeitos espectaculares, muito embora sejam notórias algumas

Vamos andar à estalada?!?

Nunca gostei das tuas "fuças"

Um cenário jurássico

Personagens variadas

Sua badalhoca!

Este tipo é potente

Vamos lá passar mais um nível

deficiências gráficas inerentes às fracas capacidades do GBA neste domínio.

As animações dos nossos heróis são as tradicionais destas personagens, como por exemplo, Sonic lança um anel antes de certos ataques, Tails utiliza a sua cauda e Cream lança o inseparável Cheese para fazer o trabalho sujo.

A banda sonora e os efeitos sonoros estão bem conseguidos, sem serem espectaculares.

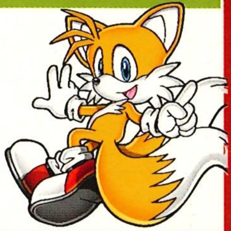
O objectivo é pontuar com mais "knock-outs" que o adversário

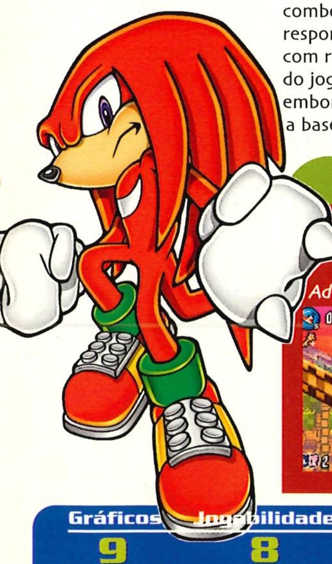
A jogabilidade é boa, particularmente depois de dominada a técnica de combos, e os controlos respondem devidamente e com rapidez. A dificuldade do jogo é média, e muito embora o Story Mode seja a base do jogo, não se pode deixar de salientar o Challenge Mode, que é particularmente divertido.

Apesar de o conceito de *Sonic Battle* não ser absolutamente original, a ideia está devidamente explorada e bem adaptada à consola portátil da Nintendo.

Concluindo, se gostam de jogos de luta, encontram em *Sonic Battle* um título diferente do existente no género para a consola portátil da Nintendo.

Fernando Rosado





Preparar Sonic Advance 3

Depois do lançamento de *Sonic Heroes* para as consolas de 128 bits, a mítica mascote da Sega ganhou um novo fôlego. Um bom exemplo do que estamos a falar é o próximo jogo da série já agendado para o GBA, *Sonic Advance 3*, que deverá rebentar nas lojas lá mais para o mês de Junho.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
9	8	7	8
Excelentes.	Boa.	Música e efeitos sonoros adequados.	Muito boa.

Opinião Final

Com as devidas distâncias, *Sonic Battle* não deixa de lembrar *Super Smash Bros.* e constitui um excelente jogo de luta para o GBA.

Pontuação

8

Baldur's Gate: Dark Alliance

A traição de Eldrith

Os RPGs típicos de PC baseados no universo de *D&D* começam a ganhar terreno nas consolas, com incontornáveis referências como *Everquest* ou *Baldur's Gate* a provar isso mesmo.

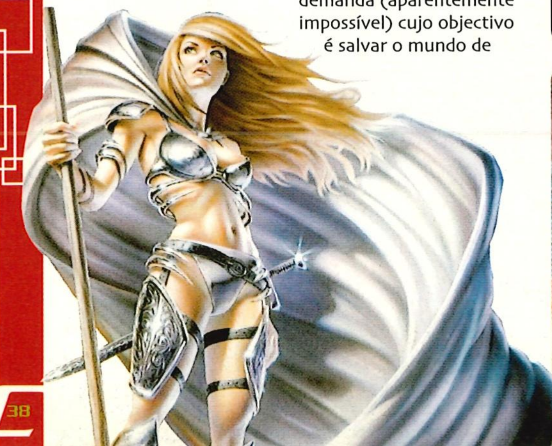
Também agora os possuidores da 32 bits portátil poderão usufruir da experiência transmitida por um RPG desta natureza numa versão idêntica à das 128 bits lançada em 2002. Bem, idêntica pelo menos no que toca ao conteúdo, pois como é óbvio não foi possível transpor todos os pormenores para o *Advance.*

A primeira coisa que terão de fazer é optar por uma das três classes disponíveis: Fighter, Arcane Archer e Sorcerer (ver caixa). Independentemente da classe que escolham, a história será sempre a mesma. Assim que chegam a *Baldur's Gate*, são rapidamente envolvidos pelos misteriosos acontecimentos que tomam a cidade de assalto, embarcando numa demanda (aparentemente impossível) cujo objectivo é salvar o mundo de Abeir -Toril da ameaça maléfica que se faz sentir.

A base do jogo é fiel ao estilo praticado por RPGs deste tipo e consiste em derrotar todos os inimigos que nos aparecem à frente.

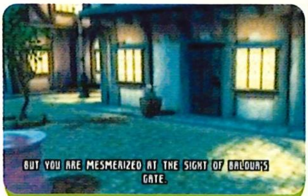
Esta versão é idêntica à das 128 bits

Estamos portanto perante um *hack 'n slash* puro e duro, onde os combates por turnos são substituídos por uma acção praticamente constante e um arsenal bélico vasto com diferentes graduações e habilidades. Os adeptos de estatísticas também não foram esquecidos, pois sempre que derrotamos um monstro obtemos pontos de experiência que contribuem para o nosso status na medida em que são através destes que melhoramos as performances quanto ao



Esta aventura divide-se em Actos

Um local já conhecido



A nossa velha cidade

Menus adaptados

Os upgrades são uma realidade

Armas há muitas

Aqui podemos dar uso ao arsenal

ataque, escudo, arma, grau de rejuvenescimento, etc. A acção só é interrompida por alguns diálogos ocasionais, a partir dos quais podemos executar mini *quests* a pedido dos habitantes de uma dada zona. A acompanhar qualitativamente a jogabilidade está um grafismo de luxo, fruto do excelente trabalho levado a cabo pelos programadores e que se faz acompanhar por animações brutais das personagens e pelos vários ambientes que dão primazia ao detalhe, como por exemplo nas chamas realistas, nos efeitos mágicos ou nas sombras que acompanham com rigor os movimentos. Obviamente que tal prodígio gráfico teria de apresentar uma ou outra falha, nomeadamente no aspecto das personagens das três classes (fisicamente idênticas) e na visualização de algumas áreas que é dificultada pela visão isométrica sobre o jogo. Um outro aspecto menos bem conseguido refere-se à ausência de um mapa através do qual fosse possível visualizar os trajectos já percorridos, pois as várias secções numa mesma área são muito semelhantes entre si e perder o rumo é mais fácil que encontrar uma saída. Contudo, é no som que *Dark Alliance* vê o seu calcanhar de Aquiles. Isto porque os temas musicais são praticamente inexistentes, ocorrendo apenas na Elfsong Tavern (caso falemos com um homem) e durante os combates com *bosses*. Fora isso, ouvimos apenas os sons emitidos pelas personagens em combate ou em andamento e de objectos que se partem.

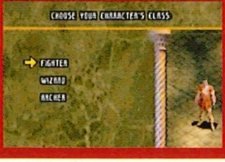
A jogabilidade é complementada por um grafismo de luxo

Apesar destas falhas, mínimas quando vistas num todo, e da longevidade não ser muito extensa (apenas algumas horas para completar tudo), a compra deste título revela-se completamente essencial para os fãs do género que possuam um GBA.

Mário Sousa

Classes de personagem

Existem três classes distintas para escolher: Fighters, astutos no combate corpo a corpo e na manutenção de armas; Arcane Archers, peritos em combates de longa distância, usam um arco como arma; e Sorcerers, mestres das artes mágicas, que podem lançar feitiços que não são possíveis pelas outras classes. Caso finalizem o jogo com estas três classes, ganham acesso a uma outra: Elven Fighter.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
9	8	5	7
Excelentes.	Mantém-se fiel ao original.	A falta de temas torna-o repetitivo.	Cerca de 12 horas.

Opinião Final

Um RPG de acção estilo D&D que atinge padrões de qualidade bastante elevados.

Pontuação

8

Sony Ericsson

Telemóveis com dupla face

A Sony Ericsson espera ter um ano de 2004 ainda mais proveitoso que o de 2003, e aposta num novo conceito para cativar todos os telemóvel-dependentes.

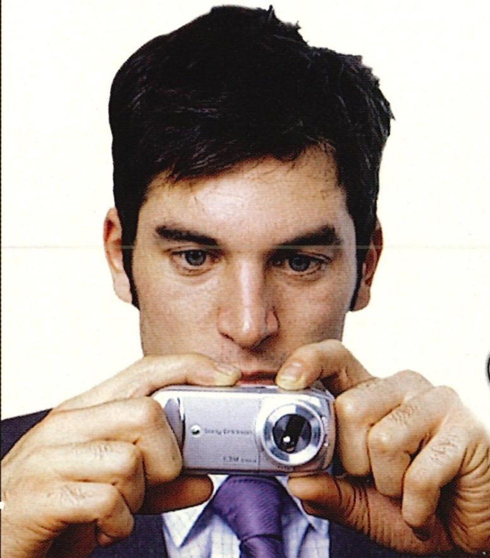
E prepara já o futuro de quem gosta de jogar em mobilidade, apostando numa tecnologia que permite ter jogos em 3D real num telemóvel (quase) vulgar.

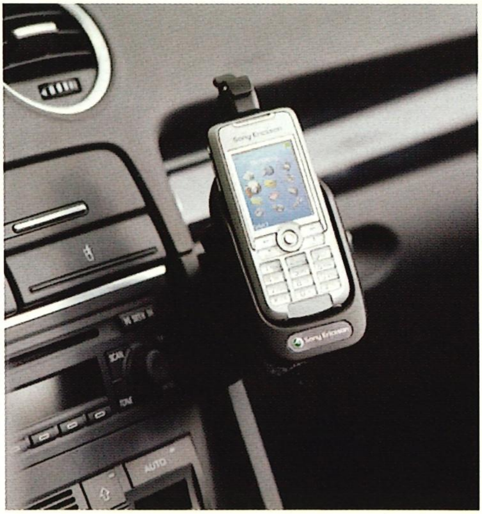
Criado pela Hi Corp, o motor Mascot Capsule Micro 3D permite converter facilmente jogos já existentes para J2ME, o Java que é usado pelos telemóveis. Entre os jogos já disponíveis com esta tecnologia contam-se o clássico *Ridge Racer*, da Namco, *IQ*, da Sony, *Real Tennis*, *Metal Claw* (tipo *Mechwarrior*), o FPS *Mission Commander* ou o simulador de aviões *Energy Airforce*.

O Micro 3D estará já integrado no K700, o telemóvel que vai estrear o conceito de dupla face da Sony Ericsson. Com lançamento marcado para este trimestre, o K700 é um telemóvel vulgar de um lado. Virando-o parece uma câmara digital Cybershot, da Sony, com aquele visual de alumínio escovado, e basicamente é! Primeiro porque estamos a falar de um câmara de 1,3 megapixéis, algo que ainda não tinha sido visto em nenhum telemóvel na Europa. Segundo porque ele é utilizado na horizontal, tal como uma câmara, e tem os botões no topo.

Com tecnologia 3D jogar no telemóvel vai ser espectacular

Os 32 MB de memória guardam até 450 imagens, permitindo trazer um álbum fotográfico completo no bolso. Ou seja, além da dupla face, que vai ser regra em futuros produtos da companhia, também o





conceito de "*imaging*" e "*camera-phone*" serão omnipresentes. O K700 tem ainda um zoom digital de 4x e um iluminador, para acabar com as sombras indesejadas. Já agora, convém acrescentar que tem rádio com 20 sintonias e que permite gravar MP3, auricular estéreo, altifalante, ecrã de 176x220 pixéis com 65 mil cores e traz jogos 3D de origem.

Lá mais para o final do ano chegará o S700, que tem isto tudo e ainda mais, como o ecrã desdobrável e rotativo com 2,3 polegadas e 262 mil cores, a câmara com zoom de 8x e flash e a possibilidade de expandir a memória com cartões Memory Stick Duo.

Uma novidade que deverá chegar a Portugal em breve é um serviço de download de música, para já do catálogo Sony Music, para o telemóvel. Com a vantagem de estas músicas poderem ser usadas como toque.

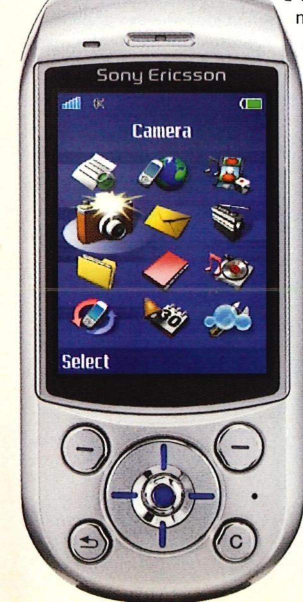
A Primavera trará o Media Viewer MMV-100, um *gadget* Bluetooth que se liga a uma televisão ou a um projector através de uma banal ficha Scart e que permite mostrar no grande ecrã as imagens que tiraram com o vosso telemóvel ou até uma colecção de slides radicais feitos em Powerpoint.

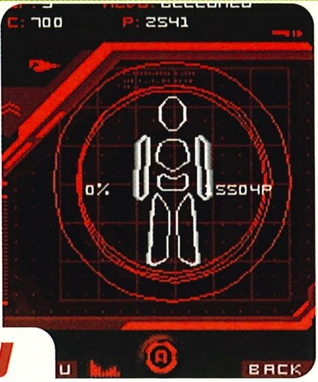
É um telemóvel? É uma câmara? Depende do ponto de vista

No segundo trimestre irá também chegar o primeiro auricular Bluetooth que pode ser personalizado através de capas coloridas, o Akono HBH-600.

No Verão, mesmo a jeito de cumprir o novo código da estrada, estará disponível o Car Kit Bluetooth HMC-300 que pode ter até cinco utilizadores diferentes. Isto quer dizer que podem partir de férias com os amigos e usarem todos o mesmo sistema mãos livres. Tudo com base num simples código de cores.

Miguel Crespo





The Agency

Um sistema promissor

A YDreams, empresa lusitana responsável pelo internacionalmente reconhecido *Undercover*, lançado pela rede Vodafone, prepara-se para lançar no mercado, associada a uma outra operadora de telefones móveis, a sua mais recente produção: *The Agency.*

The Agency é, tal como o clássico *Undercover*, um brutal jogo de estratégia exclusivamente *multiplayer* onde os jogadores assumem o papel de agentes secretos de uma organização dedicada a combater os grupos terroristas que têm o mundo sob um punho de ferro devido à ameaça de despoletar uma guerra biológica.

Os agentes têm então como principal palavra de ordem a recuperação dos documentos do projecto BINER (Biological Neutralizer Research), juntamente com a obrigação de eliminar todos os terroristas que encontrarem durante as suas missões.

Para tal são treinados no uso do Locator 1.0, um software especial para telemóvel que permite a detecção dos diferentes terroristas nas redondezas.

Através de uma interface relativamente simples, o jogador é inserido no meio do conflito, começando com a mais baixa patente de Recruta na organização e com um arsenal reduzido à arma mais fraca do jogo com algumas munições.

O radar incorporado no seu software Locator começa com um alcance relativamente curto, cobrindo um raio de até 10 km em redor. É nesse espaço que encontramos os nossos primeiros inimigos, para os quais podemos apontar para descobrir qual a probabilidade que temos de lhes acertar com a nossa arma. No entanto, o adversário pode entretanto ter-se apercebido que está prestes a ser atacado e activar um escudo, alterando a probabilidade sem que nos apercebamos.

De qualquer das formas, depois do ataque são roubados pontos ao adversário, que são transferidos para a nossa identidade, juntamente com a possibilidade de roubar equipamento, se realmente conseguirmos os pontos suficientes para tal.

O jogo pode ser jogado por SMS e por uma interface Java

Desta maneira podemos subir a nossa patente na organização ATC, o que destranca algumas missões de bónus e também pode aumentar o alcance do radar, que pode chegar a atingir os vários milhares de quilómetros.

Estas missões podem passar por visitar algumas localizações próximas de onde nos encontramos no momento, de forma a ganharmos pontos e dinheiro extra, com o qual compramos armas e escudos para melhor defender a nossa identidade.

O jogo tanto pode ser jogado por SMS como através de uma interface gráfica desenvolvida em Java para os telemóveis capazes de a suportar. Neste último caso, a interface é bastante atractiva e fácil de navegar, apesar de a performance depender em parte das capacidades do nosso telemóvel onde nos

encontramos a jogar.

Em termos de sistema de jogo, *The Agency* encontra-se bastante estável e sólido, com a diversão assegurada pelos restantes participantes que podem colaborar entre si ou ainda ser identificados como terroristas devido a um *bug* do software Locator, o que permite introduzir algum confronto saudável e divertido.

Por outro lado, sentimos que existe uma grande margem de manobra para introduzir um leque de novas interacções do jogador com o mundo de *The Agency*.

The Agency é a nova proposta da YDreams

Tanto a nível de explorar a história global do jogo, como na variedade das missões oferecidas ou mesmo na quantidade de equipamento disponível a interacção é realmente total. Obviamente que, sendo um jogo com constante suporte online, existe a possibilidade de que o conteúdo seja futuramente alterado e melhorado através do próprio sistema.

Esperemos que realmente venhamos a ter o prazer de ver *The Agency* crescer e evoluir no seio da comunidade móvel, pois tem todas as bases necessárias para tal, além de representar um dos marcos mais fortes do desenvolvimento de software lúdico em Portugal, algo que deverá ser sempre considerado como algo de profundamente positivo e um exemplo a seguir.

Gonçalo Lopes

À volta do mundo

Para além de explorarmos as áreas que se encontram directamente à nossa volta através do radar, existe também uma forma de viajarmos mais longe, através do conceito de Abrigo. Um Abrigo pode encontrar-se em qualquer local do país e representa uma localização especial onde o jogador não pode ser atingido.

Mais ainda, ao activar o abrigo (com um código especial), o jogador é transportado para outra localização desconhecida, sendo possível atacar os terroristas nessa nova área. Em princípio irão existir abrigos ligando cidades importantes como Lisboa e Porto, ou até permitindo ligação ao estrangeiro, como é o caso de Hong-Kong, onde há uma proliferação enorme de jogadores inscritos actualmente.

Square ataca telemóveis

A nova face de Final Fantasy

A Square Enix prepara-se para invadir o mundo dos telemóveis, e para tal vai pegar em alguns dos seus mais célebres franchises para arrasar com a concorrência.

Os telemóveis são para muitas *software houses* mais uma forma de alargar a sua área de negócio. Pequenas equipas de desenvolvimento criam jogos de baixo custo, que poderão ser altamente rentabilizados sem que na distribuição se perca muito com intermediários (apenas as operadoras se conseguem imiscuir neste processo e retirar uma fatia dos ganhos).

Algumas das mais velhas empresas produtoras de videojogos já se lançaram nos telemóveis com grande sucesso, sendo expoentes máximos do que estamos a falar a Ubi Soft através da GameLoft, a Sega e a sua linha Mobile ou até mesmo a Electronic Arts com os seus franchises mais populares a darem a cara no formato Java.

Não é por isso de estranhar que a Square Enix tenha anunciado que vai adaptar os seus gloriosos RPGs para os telemóveis da 3ª geração.

Final Fantasy e Dragon Quest foram adaptados aos telemóveis

Tudo isto num modelo em tudo similar ao que tentou fazer na PS2 com *Final Fantasy XI*. Cada

jogador terá de pagar perto de 500 ienes por mês (convertendo para euros dá qualquer coisa como uma mensalidade de € 3,70) para ter acesso a este título e poder entrar em confronto com outros jogadores através das potencialidades *wireless* dos telemóveis da 3ª geração. Tal como aconteceu com *FF XI* na PS2, caso queiram ter uma nova personagem ou potenciar ainda mais as características dos vossos heróis (aumentar automaticamente a experiência de cada um ou elevar qualquer um dos atributos disponíveis para cada elemento da *party*), preparem-se para abrir os cordões à bolsa com 500 ienes por upgrade. Por mês recebemos também 500 pontos para distribuir pelo grupo conforme queiramos, pormenor que permite manter os fanáticos do *role play* bem agarrados aos seus jogos.

Os títulos disponíveis no dia 1 de Março foram *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, este último uma adaptação quase directa do conceito apresentado nas consolas NES e SNES, remodelando a perspectiva de jogo de forma a poder ser compatível com o ecrã ao alto, clássico dos telemóveis.

Não se sabe se os títulos da Square vão chegar à Europa

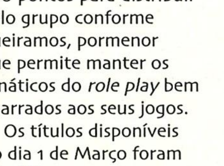
O formato destes dois jogos é compatível apenas com os telemóveis da série FOMA900i (existem já modelos da Panasonic, NEC, Fujitsu, Mitsubishi e Sharp) e *Final Fantasy* é oferecido de raiz a todos os que comprem um destes terminais. O grande problema passa pela remota hipótese de os modelos FOMA900i chegarem à Europa, sendo que a Square Enix ainda não confirmou qualquer tipo de conversão para os sistemas mais utilizados pelos telemóveis ditos europeus (visto que relativamente ao suporte Java não se sabe se conseguirá suportar estes títulos da Square Enix).

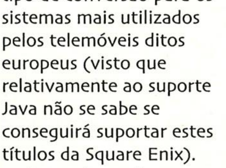
De qualquer das formas, este é um bom exemplo do crescente potencial dos videojogos nos telemóveis, apesar de este novo paradigma não apresentar ainda resultados para que se possa concluir sobre se este formato poderá ter, ou não, um futuro a médio/longo prazo.

Nuno Catarino

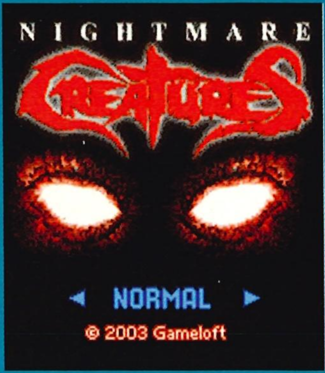
Versões minimalistas, mas fiéis

Apesar dos telemóveis nem sempre apresentarem conversões dignas dos seus conceitos e jogos originais, existiu um esforço por parte das equipas de desenvolvimento de *Final Fantasy* e *Dragon Quest* de adaptarem, não só o género destes clássicos, mas também parte do visual. Algo que deverá deixar os fãs de RPGs bem agradados e ansiosos por uma hipotética versão compatível com os telemóveis europeus.

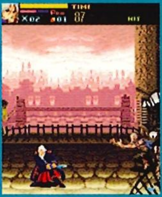


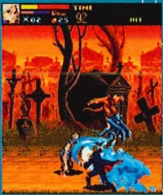


Nightmare Creatures



Este jogo saiu originalmente na PS one e Dreamcast, e apesar de não ter sido um êxito estrondoso, ficou na memória devido à sua ambiência gótica e ao estilo *gore* de uma jogabilidade violenta.
Aqui temos uma versão muito mais *arcade* de *Nigthmare Creatures*, com uns gráficos bem conseguidos e uma jogabilidade que privilegia a acção *non-stop*. Toda a história se desenrola em Praga, com os cenários inspirados em ambientes do passado, em seis níveis que apenas pecam pela curta longevidade.
Um bom argumento e uma mecânica minimamente apelativa (apesar de repetitiva) são os pontos de interesse deste jogo com a assinatura de qualidade da GameLoft.



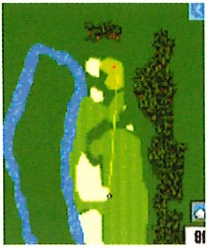


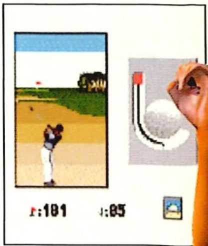
Consolas

- **PVP:** € 3
- **Tamanho:** 135 Kb
- **Editora:** GameLoft
- **Onde encontrar:** Vodafone Live
- **Disponível para:** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

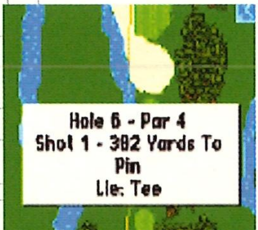
8/10

Tiger Woods PGA Golf 2004





O famoso golfista regressou ao activo nos telemóveis com o clássico *Tiger Woods PGA Golf 2004*, permitindo que os fanáticos da modalidade possam testar as suas habilidades no *green* de Sawgrass, na Flórida.
Relativamente a opções de jogo, existe muito para nos distrair (cinco modos no total), com o grande destaque a ir na direcção do "Player Vs Tiger Woods", onde podemos confrontar um dos mais populares jogadores da actualidade.
A jogabilidade é altamente intuitiva e utiliza um esquema inovador mas assente na mecância típica do género, com múltiplas perspectivas a aparecem no ecrã do nosso telemóvel na tentativa de oferecer uma experiência bem realista (a direcção apresenta uma perspectiva superior, enquanto que para a força da tacada existe uma mudança de perspectiva, acompanhada com pequenas animações sobre o percurso da bola).
Gráficos excelentes e uma jogabilidade deliciosa fazem deste jogo um vício doentio, tornando-se em algo de essencial para qualquer amante de jogos Java.



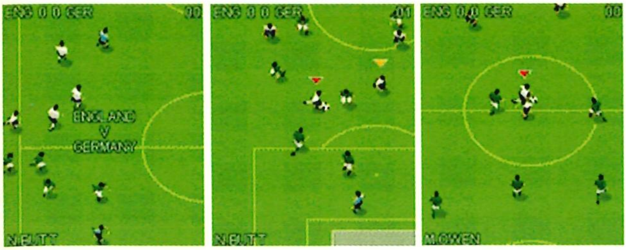
Consolas

- **PVP:** € 3
- **Tamanho:** 94 Kb
- **Editora:** Dbi
- **Onde encontrar:** Vodafone Live
- **Disponível para:** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

9/10

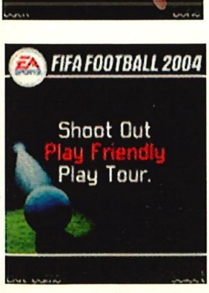
Por: Nuno Catarino

FIFA 2004 Mobile International Edition



O supra-sumo futebolístico da EA Sports voltou à carga nos telemóveis, numa versão melhorada do mais popular simulador desportivo dos videojogos. *FIFA 2004 Mobile International Edition* pegou no esquema de jogo de *FIFA 2004* (jogo Java lançado na altura do Natal em Portugal), actualizando a base de dados original e oferecendo a possibilidade de gerir as nossas selecções nacionais preferidas, destacando-se as substituições e tácticas da equipa que estão agora acessíveis. No que diz respeito à interface, nada mudou, e em termos de controlo dos jogadores apenas existe a possibilidade de jogar a bola pelo ar. Novo também está o sistema de admoestações, com os cartões a serem entregues a todos os atletas que utilizem um futebol mais ríspido.

Como devem imaginar, não existem grandes alterações face ao apresentado no título original, mas para os fanáticos da bola existem inovações suficientes para fazer valer a pena o download deste clássico incontornável dos videojogos.



Consolas

PVP: € 3
Tamanho: 113 Kb
Editora: Dbi
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

7/10

Ikari Warriors

Este jogo fez história em muitas plataformas, mas o clássico da SNK é um bom exemplo de uma conversão pouco conseguida, numa espécie de *shooter* de *scrolling* vertical monótono e com uma mecânica de jogo por vezes irritante (de tão difícil que é controlar a direcção dos disparos e respectiva eliminação dos nossos inimigos).

A evitar, sobretudo por todos aqueles que jogaram uma das antigas versões.

Consolas

PVP: € 3
Tamanho: 180 Kb
Editora: Elite
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

3/10

Frogger

A Konami lançou para telemóveis uma versão de um dos seus maiores clássicos das arcadas, o grandioso *Frogger*.

As diferenças para a versão original são mínimas, e o vício de levar um pequeno sapo até ao aconchego do seu lar é total, fazendo-nos viajar até ao tempo em que as moedas saltavam freneticamente dos nossos bolsos em direcção a esta máquina.

Um êxito dos anos 80, que volta ao activo para assombrar muito boa gente.

Consolas

PVP: € 3
Tamanho: 32 Kb
Editora: MForma
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

8/10

Mobile Tennis

A Elkware disponibilizou mais um simulador de ténis, mas infelizmente ainda não foi desta que conseguimos ver algo de apelativo nesta modalidade. O esquema de jogo é bem simples, utilizando uma mira que representa o local para onde queremos enviar a bola, com o tenista a deslocar-se de forma semi-automática pelo terreno de jogo. Apesar de existir um campeonato que aumenta brutalmente a longevidade, a jogabilidade deita por terra todas as esperanças que a Elkware teria para este jogo.

Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 158 Kb
Editora: Elkware
Onde encontrar: Vodafone Live e Optimus Zone
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

3/10

Stuntman 4

O mais recente jogo Java inspirado na licença *Stuntman* chegou finalmente, mas como se esperava, utiliza a mesma mecânica de todos os capítulos anteriores, o que depois de três jogos em tudo similares a este já não consegue divertir ninguém (mesmo todos os fanáticos da obra de Martin Edmondson).
Para quem nunca ouviu falar na versão Java de *Stuntman*, estamos a falar de uma adaptação do conceito do jogo de 128 bits, onde cada jogador terá de efectuar determinadas acrobacias ao comando dos mais variados bólides, ao longo de um percurso predefinido. Inicialmente até é divertido, mas as múltiplas missões são progressivamente mais difíceis, o que acaba por cansar.
A melhor das notícias é que este é o último capítulo da série, pois este *Stuntman* de telemóveis já cansa.

Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 87 Kb
Editora: Ifone
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java.

5/10

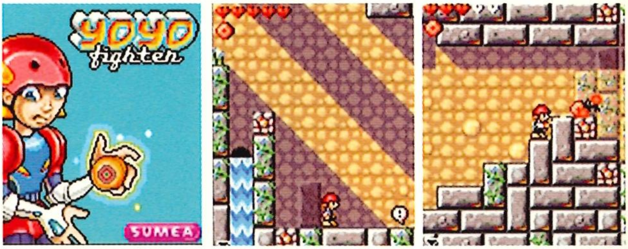
Super Putt

Este simulador de mini-golfe é mais uma opção para os fanáticos do género, que com uma interface muito simples nos consegue agarrar aos botões do nosso telemóvel.
De uma forma resumida, temos uma linha que nos mostra a direcção para onde teremos de enviar a bola e uma espécie de barómetro que exemplifica a potência da tacada. Graficamente não é nada de especial, mas cumpre e não dificulta a percepção dos objectivos de jogo. Se gostam do género, não pensem duas vezes, pois esta é uma boa opção.

Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 174 Kb
Editora: MForma
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

7/10

Yoyo Fighter

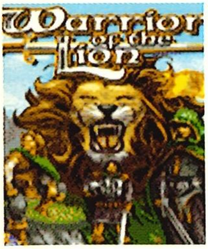


Os fanáticos por jogos de plataformas têm mais uma boa proposta entre mãos.
Yoyo Fighter coloca-nos na pele de Yozo, um guerreiro cuja arma de defesa pessoal é um iô-iô (é um bocado antiquado, mas resulta).
O nosso objectivo passa por libertar um amigo raptado, Jaco, das mãos de um terrível golem. Mas antes de enfrentarmos este monstro de pedra somos obrigados a ultrapassar resmas de outros inimigos, descobrir dezenas de itens e accionar muitas alavancas para desbloquear novas áreas de jogo.
A jogabilidade é totalmente intuitiva e divertida, e se lhe somarmos os gráficos coloridos e bem detalhados temos em forma de resultado final uma boa proposta dentro deste género que nos traz momentos bem agradáveis e umas boas horas de vicio.

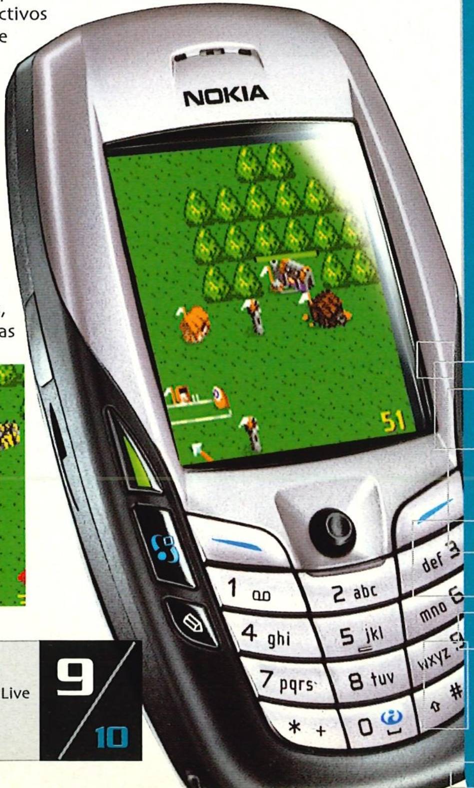
Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 78 Kb
Editora: Sumea
Onde encontrar: Vodafone Live e Optimus Zone
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

7/10

Warriors of the Lion



Uma das primeiras propostas dentro dos jogos de estratégia em tempo real neste formato Java para telemóveis é *Warriors of the Lion*, uma fusão inicialmente complexa, mas altamente viciante, dos conceitos utilizados em clássicos como *WarCraft*.
A mecânica de jogo é bem conhecida dos fanáticos pelo género, ou seja, existem vários recursos que nos oferecem algum dinheiro, que posteriormente nos permitem edificar vários tipos de construções, de onde se destacam as militares. Quanto a unidades, podem contar com cavalaria, arqueiros, tropa a pé e resmas de unidades de combate pesado como as catapultas. Os objectivos passam pela criação de um exército suficientemente forte para derrubar as forças adversárias, apesar de ser imperial a defesa da nossa cidade capital (existe a possibilidade de criar torres, que permitem a protecção de um punhado de arqueiros, o que facilita a vida das nossa unidades de defesa).
Este jogo só tem um problema e este passa pelos *slowdowns* que sentimos quando os exércitos são muito numerosos e entram em confronto com as forças adversárias, mas nada que nos faça arrepender dos 3 euros gastos neste portentoso jogo de estratégia.
Warriors of the Lion é uma pequena pérola, que nos vai manter dezenas de horas agarrados ao telemóvel, sendo por isso aconselhável que joguem com um carregador por perto. Sem sombra de dúvidas, um dos melhores jogos do momento a rolar nos telemóveis.



Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 158 Kb
Editora: Elkware
Onde encontrar: Vodafone Live e Optimus Zone
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

9/10

Finding Nemo

Este jogo da Disney Mobile tenta apelar a um público mais infantil, através de um pequeno jogo de perícia onde Nemo terá de evitar o contacto com outros peixes. O ritmo é elevado, mas a mecânica acaba por ser altamente repetitiva, sendo apenas recomendado aos mais fanáticos por este filme da Pixar.
Tal como o filme, todo este jogo está totalmente em português.

Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 65 kb
Editora: Disney Mobile
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

5/10

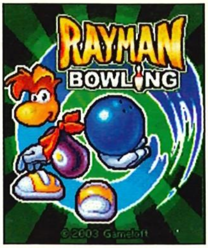
World Rugby Championship

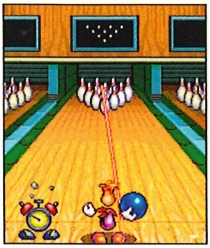
Tentando aproveitar a febre do râguebi instalada na Europa, foi criado pela Acclaim um simulador da modalidade. Uma perspectiva superior e uma jogabilidade simples, mas que torna difícil o controlo dos jogadores, fazem deste título um jogo para os fanáticos, porque para os restantes existem opções bem mais jogáveis de desportos mais populares.
Existem dez selecções (esqueçam Portugal) e um modo de torneio, a que se poderá adicionar o clássico amigável.

Consolas
PVP: € 3
Tamanho: 71 Kb
Editora: Acclaim
Onde encontrar: Vodafone Live
Disponível para: Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

6/10

Rayman Bowling





A GameLoft voltou à carga com *Rayman*, num simulador de bowling simplesmente delicioso. A saltitante personagem da Ubi Soft vai encontrar dez cenários diferenciados, onde o conceito clássico desta modalidade é totalmente retorcido. Para terem uma ideia do que podem encontrar em *Rayman Bowling*, basta imaginarem um pequeno rio a correr na pista que antecede os pins ou plantas carnívoras a tentarem apanhar as nossas bolas à dentada. Apesar deste conceito distorcido de bowling, este título, além de bastante criativo, conta com boas animações, cenários coloridos (como é apanágio da série) e uma jogabilidade altamente viciante, tudo isto utilizando uma interface altamente intuitiva que apenas dá uso a três botões para o controlo da direcção e da intensidade com que enviamos a bola.

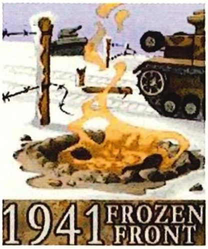
Resumindo, *Rayman Bowling* é um excelente simulador, capaz de agradar aos amantes da modalidade, agarrando-os sem demoras ao seu telemóvel de forma doentia.

Consolas

- **PVP:** € 3
- **Tamanho:** 142 Kb
- **Editora:** GameLoft
- **Onde encontrar:** Vodafone Live
- **Disponível para:** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

8/10

1941 Frozen Front



O início dos anos 90 foi marcado pelo aparecimento de inúmeros jogos de estratégia por turnos, convertendo para um jogo algumas das mais épicas batalhas militares da Segunda Guerra Mundial. A SCi dominava o género, que proliferou nos PCs como poucos jogos nessa altura, e agora temos uma versão minimalista dessas glórias do passado.

1941 Frozen Front oferece a mecânica inspirada em jogos como *Panzer General*, criando um esquema de missões sucessivas numa campanha poderosa, modos que poderão ser usufruídos a solo ou no *multiplayer* para dois jogadores. Existem três tipos de unidades (infantaria, tanques e transportes), com características próprias e que de um modo altamente intuitivo vão colocar à prova as nossas estratégias militares.

Para os amantes do género, ou para qualquer jogador que queira fazer uma viagem ao passado, este título é amplamente recomendado.

Consolas

- **PVP:** € 3
- **Tamanho:** 84 Kb
- **Editora:** Handy Games
- **Onde encontrar:** Vodafone Live
- **Disponível para:** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

8/10

GOODY

Goody, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé, nº 75, 3º Dtº 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção, Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9
Edifício Levy 1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
Nº Contribuinte: 505 000 555

Director Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Nuno Catarino
Coordenador de Redacção
Nuno Santos Almeida
Redactores
Ana Costa Santos, Fernanda Marques Andrade, Luís Costa, Marco Sousa, Paulo Santos, Pedro Real Nunes, Ricardo Esteves, Rogério Jardim
Colaboradores
Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, José Bernardino
Revisão
Marta Pinho, Nuno Santos
E-mail
mconsolas@goody.pt / correio.mconsolas@goody.pt

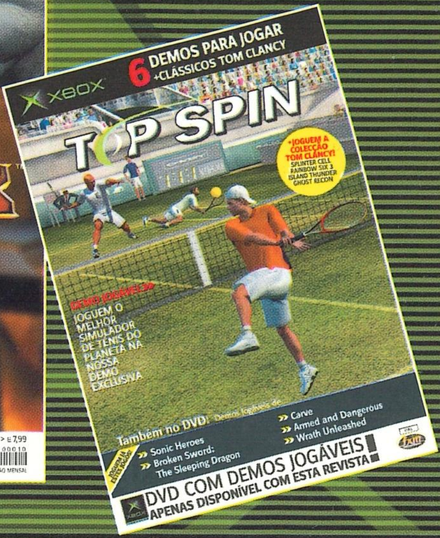
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais
Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Paginação
António Galveia, Janet Grelha, Marco Ferreira, Nádia Carreira, Rodolfo Ramos, Sérgio Caeiro, Susana Berquó, Vanda Martins
Concepção Gráfica e Arte
Susana Berquó
Paginador Principal
Marco Ferreira
Arte de Capa
Sérgio Caeiro

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 39 / Fax: 21 862 15 40 / e-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Carlos Nunes
Tel.: 21 862 15 46 / e-mail: carlos.nunes@goody.pt
Assistente Comercial
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47 / 30 / e-mail: margarida.sousa@goody.pt
Gestor de Produto
Jorge Domingos

Coordenadora do Serviço de Assinaturas
Solange Cosme
Tel.: 21 862 14 97 / e-mail: solange.cosme@goody.pt
Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43 / e-mail: assinaturas@goody.pt
Pré-Impressão e Impressão
Sogapal
Estrada das Palmeiras, Queluz de Baixo 2745-578 Barcarena
Distribuição
Logista Portugal
Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Tânia Rodrigues
Tiragem
18.000 exemplares
Depósito Legal
nº 157845/00
Registo no I.C.S.
nº 123789

Membro da
apct
Revista Mensal
N.º 41 Maio 2004

REVISTA OFICIAL XBOX



GRÁTIS UM DVD EXCLUSIVO COM DEMOS JOGÁVEIS

Nº11 NAS BANCAS 10 DE ABRIL

T3
TODA A TECNOLOGIA DE TOPO

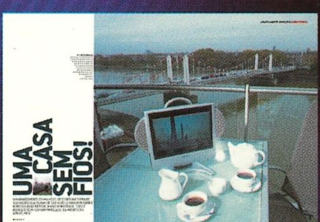
A REVISTA DE TECNOLOGIA QUE ANTECIPA O FUTURO!

Telemóveis, Leitores de DVD, Relógios de vanguarda, Gadgets com estilo, Plasmas, Sistemas de Home Cinema, e muito, muito mais!

AS ÚLTIMAS NOVIDADES TECNOLÓGICAS

GADGETS COM CHARME

EQUIPAMENTOS DE LUXO COM ESTILO!



LYFESTYLE HI-TECH!

OFERTA DE ESPECIAL Tecnologia Automóvel

Nas bancas a 1 de Abril!